平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年6月6日発行
(毎週金曜日発行)
第13巻18号通巻174号
SOFT BANK
390 YEN

毎週金曜、サターンの情報をパーフェクト・フォロー!!

# SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
Weekly



1997 06/06 Vol.18

特報!!
## ソニックジャム

AZEL -パンツァードラグーンRPG-
リアルサウンド ～風のリグレット～
スーパーロボット大戦F
わくわく7

特集
## 遊びつくすぜ! セガサターン
人気サターンソフトの未公開の謎と秘密の遊び方を公開!

セガサターン最新ソフト満載!
ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
桃太郎道中記
魔導物語
プリティーサミー
ウイルス

連続特別企画
サターンの裏技を完全網羅
裏技 a GO! GO! Special その3

THE HEDGEHOG
Hey, yo! What's up man?

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
下級生
GROOVE ON FIGHT
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

エニックス参入第1弾!
## 七ツ風の島物語 緊急大紹介!!

セガサターンマガジン 1997 6月6日号 Vol.18
特集 遊びつくすぜ! セガサターン/エニックス参入第1弾 七ツ風の島物語
SOFT BANK

'96年のナンバーワンソフトを決める

# 第1回CESA

TH

コンピュータエンターテインメント
ソフトウェア・アカデミー大賞

CESA

大賞'96

コンピュータエンターテインメント
ソフトウェア協会

SEGASATURN

# 大賞受賞

〈サクラ大戦〉

ANKYOU

セガサターンは23部門中7部門8賞!

## CESA大賞受賞ソフト

●CESA大賞
●メインキャラクター賞部門
●サブキャラクター賞部門
●監督賞部門

受賞記念
限定復刻版
6月20日発売予定
8,800円

サクラ大戦

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996
©RED 1996

●シューティング・ゲーム賞部門

受賞記念
限定バーチャガンセット
7月24日発売予定
6,800円(予価)

バーチャコップ2

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996

●グラフィック賞部門
●プログラミング賞部門

受賞記念
サターンコレクション
6月20日緊急発売
2,800円

NiGHTS

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996

●スポーツゲーム賞部門

受賞記念
サターンコレクション
6月20日緊急発売
2,800円

デカスリート

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995,1996

SEGASATURN

最強馬が世界を舞台に疾走する！
つかめ世界一の栄光を！

★前回好評でした
秋のGI予想大会に続き
春のGI予想大会を
開催しています!

春のGI予想大会の
全4レースの優勝馬を予想してください。
予想が的中された方全員に「ステークスウィナー2」
オリジナルオッズカードをプレゼントします。

予想は、「ザウルス春のGI予想大会」係
（下記株式会社ザウルスの住所宛）
もしくはインターネットでの受付も可能です。
詳しくは下記のザウルスホームページに
アクセスして下さい。
受付の締切りは各レースが行われる前の週の
土曜日消印のものまで有効です。

※投票されました馬に
出走取消等があった場合、投票は無効になります。
※各レースお一人様一回の投票になります。
※投票が重複した場合、
無効とさせていただきます。

■5月25日　オークス（優駿牝馬）
■6月　1日　日本ダービー
■6月　8日　安田記念
■7月　6日　宝塚記念

競走馬生産のツボが全て解る
別冊「最強馬生産のしくみと方法」（全40頁）付

# STAKES WINNER 2
SAURUS
# 最強馬伝説

# 好評発売中!!

## 繁殖馬パスワード公開　第2弾

※紹介した繁殖馬のパスワードは、セガサターン版、プレイステーション版のどちらにも入力することができます。

**種牡馬/ダンツシアトル**

ぎけそか　もまぎき　ちもあじ　さくはき
もぞぎい　べはのひ　きそじあ　でたくて
はじるめ　だげけ

**繁殖牝馬/インターシャルマン**

ごまばぢ　すわずめ　みだぞれ　ろびしは
まわさげ　せるあぬ　かにさだ　びむほよ
ぶがぬび　できで

PRESS START

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



■価格5,800円（税抜）　■競馬アクション

イラスト:鈴木みそ



■発売元　SNK　株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12

■開発元　SAURUS　株式会社 ザウルス　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8　第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス　TEL. 03(3222)1734　FAX. 03(3222)1728　◆インターネット　ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

15TH ANNIVERSARY MACROSS

SEGA SATURN

# 映画にはなかったシーン！

劇場版アニメ「愛・おぼえていますか」公開時にはなかった新作デジタル・ムービーを含むハイクオリティ映像の数々。それらの名シーンを体験するために、このゲームは生まれた。熾烈なシューティングステージをクリアするごとに展開する、忘れられない、あの感動のストーリー。愛と戦闘の伝説が、いま鮮やかに…。

未確認のエネルギー反応
急速接近中！

＊画面写真は開発中のものです。

イラスト　美樹本晴彦

セガサターン版

# 超時空要塞マクロス MACROSS 愛・おぼえていますか

6月6日発売

横スクロールシューティング
CD-ROM2枚組
予価6,800円（税抜）



EMOTION

発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F TEL03-5828-3061

ついに現わるファンタジック・シミュレーションRPG。

そして傭兵は、伝説の英雄になる。

**主人公**
戦乱終結をめざし傭兵として戦う。

**アナスタシア**
主人公を兄として慕う。

**シュタインドルフ**
"偉大なる右腕"を持つ傭兵。

**スマイリー**
素顔も出生も一切が謎の宿敵

# Söldnerschild
## ゼルドナーシルト

**今夏発売予定 7,800円**(予価)

戦乱の大陸で一人の男が心に誓う。この手で戦争に終止符を打とう。
けれども彼は一介の傭兵にすぎない。できることは同じ志を持つ
いずれ劣らぬ勇者達と共に、信じる国に力を貸すことだけ——
果たして彼は、国を変え、大陸を一つにすることができるのか。
傭兵団の激戦の数々を、ドラマティックに描くシミュレーションRPG。
それは地に平和をもたらす英雄の物語。今、その幕が上がる。

※画面写真は開発中のものです

イラスト/小島文美

SEGASATURN

 企画:株式会社 光栄

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■表示価格は消費税抜きのメーカー小売価格です。

KOEI®

# 恋に生きるか、女王になるか？
# 今度の試験はもっとドキドキ。

全てが謎に包まれたまま、今はじまる新たな女王試験――
素敵な新キャラクターのお目見えや、「性格」の要素も
盛り込まれて、育成も恋愛も格段にボリュームアップ！
魅力いっぱいの第2弾。あなたも早く会いに来て。

どなたのところに行こうかな？

今日の用事は何なのかな？

【キャスト】

| | |
|---|---|
| ジュリアス | 速水 奨 |
| クラヴィス | 塩沢 兼人 |
| ランディ | 林 延年 |
| リュミエール | 飛田 展男 |
| オスカー | 堀内 賢雄 |
| マルセル | 結城 比呂 |
| ゼフェル | 岩田 光央 |
| オリヴィエ | 子安 武人 |
| ルヴァ | 関 俊彦 |
| ヴィクトール | 立木 文彦 |
| セイラン | 岩永 哲哉 |
| ティムカ | 私市 淳 |
| エルンスト | 森川 智之 |
| メル | 冬馬 由美 |
| 謎の商人 | 真殿 光昭 |
| 女王 | 白鳥 由里 |
| ロザリア | 三石 琴乃 |

［キャラクターデザイン］由羅 カイリ　［音楽］葛生 千夏
［アニメーション制作］株式会社メディアビジョン

## アンジェリークSpecial2

ネオロマンスゲーム

**好評発売中**
**7,800円**

教官や守護聖様の心の動きがわかる！必読ガイド。
アンジェリークSpecial2 恋愛講座
RUBY PARTY・監修　A5判　本体1,200円　4-87719-480-0
アンジェリークSpecial2 Sweet Guide
RUBY PARTY・監修　A5判　本体1,165円　4-87719-446-0

守護聖様といっしょに旅に出よう！

## アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX ～トラベルセット～

ネオロマンスゲーム

旅のお供にぴったりの、素敵なグッズをゲームソフトと1つにしました。
旅行好きの方、そしてもちろんアンジェリークを愛するあなたも、必携のセットです。

セット内容
- ●アンジェリークSpecial2
- ●トートバッグ
- ●フェイスタオル ●ミニ裁縫セット
- ●缶BOX ●ハミガキセット

※ソフトの内容は変わっておりません。

**好評発売中**
**9,800円**

## 人気作家・栗本薫のホラーファンタジーで英語に接近！

女子高生・真理子が転入した慈現学園に、突然現れた美少年・真下 闇と美女・シェール。
彼らは何者？そして真理子に迫る危機とは？――― マルチ作家・栗本 薫の原作が、
アドベンチャー感覚のアニメーションドラマになった！話題のマルチメディア英語体験ソフト。

各巻
6,800円

上巻 好評発売中
下巻 5/30発売

DARK HUNTER
ダークハンター

㊤ 異次元学園
㊦ 妖魔の森

マルチメディア英語体験ソフト
イングリッシュドリーム®

原作・栗本 薫／キャラクターデザイン・上條淳士
脚本・冠木新市／キャラクタークリンナップ・恩田尚之／英語教育監修・町田喜義（獨協大学教授）
英訳・Evan Geisinger, Eunice Greenwood

楽しみながら英語が好きになる！
マルチメディア英語体験ソフト
好評発売中

EMIT
イングリッシュドリーム®

赤川次郎の緊迫感あふれる物語、
小室哲哉の音楽に彩られた英語体験ソフト。
■Vol.1～3:8,800円 ■EMITバリューセット:15,800円

## ゲーム感覚で歴史に触れる！ 画期的エデュテイメントソフト。

マルチメディア歴史体験ソフト
ゲーム日本史®
革命児ー織田信長

**好評発売中**
**6,800円**

**正社員募集**

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業

※①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。※CG開発機材:SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ―310
●資格／①専門卒以上22～36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回（'96実績7.45カ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、③～⑤を希望される方は作品（5点以内）をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課 SS係 TEL.045-564-3111（直）担当:三村・兵士（ヒョウド）

# ミステリアスな二つの世界へ——
# アドベンチャーゲームの醍醐味を満喫。

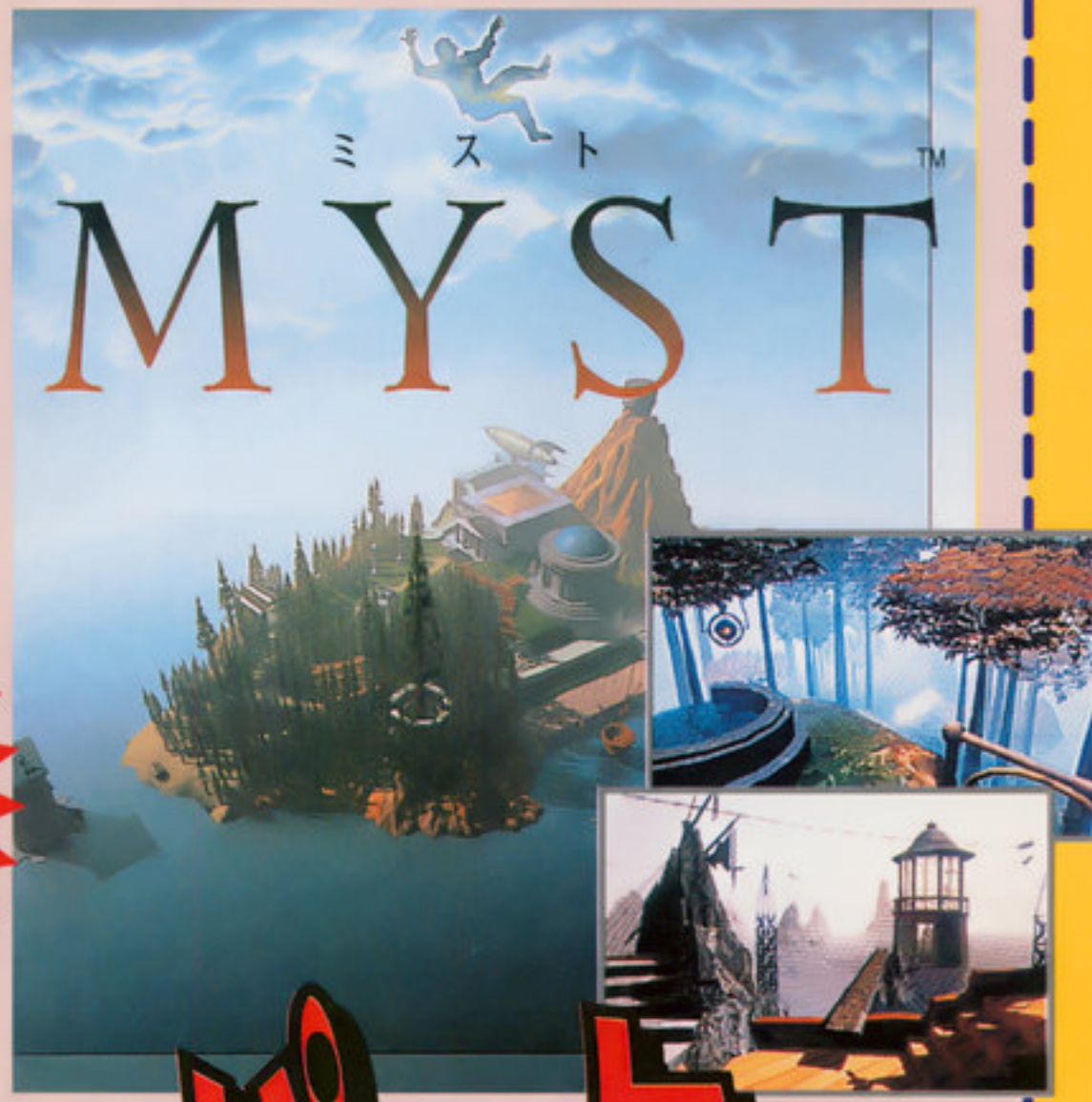
日米で大ヒットを記録した『MYST』と、豪華スタッフが生んだ話題作『七つの秘館』。
謎解きの面白さが味わえるアドベンチャーゲームの2大タイトルを1つにして、特別価格で提供。

**物語は闇より始まる——謎が謎を呼ぶ衝撃のゲーム。**

岬に建つ七つの館、そこは莫大な財宝と共に壮大な謎も眠っていた! あなたはどこまでたどり着けるのか? 有名声優による迫真の語り、そして原作・志茂田景樹をはじめ豪華制作陣が手がけた話題作。

七つの秘館

**シュール・リアリズム・アドベンチャーが今、君のもとへ……**

神秘のミスト島で繰り広げられる、いにしえより続く悪意に満ちた陰謀の物語とは?美しいグラフィック、そして手応え十分の様々な仕掛けに彩られた、まさにアドベンチャーゲームの傑作ソフト。

ミスト
MYST™

好評発売中
8,800円

# アドベンチャーパック

SUNSOFT®



## SLGとRPGの華麗なる融合で描く、稀代の智将・孔明の劇的な生涯とは——

英傑伝シリーズ

# 三國志 孔明伝

天才軍師・孔明の鮮烈な生きざまにゲームで触れる!ムービーの使用、人気声優の出演など演出は臨場感満点。新ドラマティック三國志、いよいよサターンへ登場。

好評発売中 7,800円

## 人気ソフトをパッキング!初心者にも最適、お得なセット。——→ 好評発売中

バリューセットシリーズ

瞠目の最新作とシリーズの原点で「信長」世界を堪能!

信長の野望 天翔記® 歴史シミュレーションゲーム & 信長の野望 リターンズ® 歴史シミュレーションゲーム

通常合計価格 15,600円
11,800円

大陸統一の醍醐味を実感!第5弾と初代「三國志」を1つに。

三國志V 歴史シミュレーションゲーム & 三國志 リターンズ 歴史シミュレーションゲーム

通常合計価格 16,600円
12,800円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



株式会社 光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

3Dアクションシューティングゲーム

# A・M・O・K
アモック

全米震撼！
迫真のシューティングが
ついに日本上陸！

## ●抜群の操作性

激しく襲いかかる敵にも
自由自在に攻撃可能！
緊張感満点のバトルシーンも
スムーズに進められる高度な操作性。

## ●ハードなミッション

発電所爆破、地雷の除去……
緊張感に満ちた戦場へと導くさまざまなミッション。
どの任務も過酷な戦いがきみを待ち受ける！

## ●興奮の2人モードの搭載

任務に挑むのは1人だけではない。
力を合わせて敵に挑む2人協力モードの搭載や、
敵同志となって戦う対戦モードも用意されている。

**惑星AMOK── そこは、明日なき戦場だ。**

半世紀に及ぶ戦争がようやく終結した惑星アモック。
だがその陰で、戦いの火はくすぶり続けていた──
傭兵となったきみは、敵の襲撃を打ち破りつつ、
囚人の救出などの任務を遂行しなければならない。
果たしてきみはどう立ち向かうのか?!
今、バトルウォーカー“スラムバード”を駆使する時が来た。

豪華賞品が当たる！
●『AMOK』発売記念
プレゼントキャンペーン実施決定！

6/20 ON SALE
5,800円

WORLD SELECTIONS

SCAVENGER



SEGASATURN



KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/



株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町 1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

JALECO

# ゲーム天国 THE GAME PARADISE!™

## みて(GAME)からやるか やって(VIDEO)からみるか ビデオとゲームで ゲーム天国極楽パック！

初回限定！早いもの勝ち

オリジナルビデオ付（VHS）
「極楽パック」7,800円
ゲームソフトのみ
「ノーマルパック」5,800円
（各税別）

**セガサターン用　6月6日発売！**

購入者プレゼント実施!!
出演声優直筆サイン入りグリーティングカード（イラスト入り）があたる！

これでもシューティングゲームなんですー っ！

イラスト／そうま竜也

**GAME**
★タテ・ヨコ画面対応の「完全移植モード」★新ステージを追加した興奮の「アレンジモード」
★プレイヤーキャラクターを追加し、出演声優も5人から１１人にパワーアップ！
★オリジナル主題歌を４曲挿入★新たにステージ間の音声会話デモ演出を追加！

**VIDEO**
★サターン版「ゲーム天国」専用に制作した「オリジナルアニメーション」や、出演声優の「撮りおろしビデオクリップ」など、全６０分プレミアム映像満載のVHSテープを付属した極楽パックを用意！

**声の出演**
ジェイナス／関 智一　セリア／かない みか
Z-DYNE MK II／置鮎龍太郎　ぴぐ／大塚 明夫
モモコ／椎名 へきる　みき／高橋 美紀
みさと／こおろぎさとみ　ユキ／西原 久美子
ジーニアス山田／千葉 繁
加藤／鈴木 真仁　中村／伊瀬 久美子

**ジャレコスーチーパイ ラジオ番組好評放送中!!**

みか♥美紀の スーチーラジオ STATION

この春スタートほやほやの新番組。
スーチーパイの新作情報や
最新ゲーム情報をいち早くお届け！
リスナーのみなさまのお便り紹介やラジオドラマ、
ショートコントなど盛りだくさんの30分。

パーソナリティー
かないみか・高橋美紀

文化放送（１１３４kHz）毎週月曜日２１：３０～２２：００　山陰放送（９００ kHz）毎週水曜日２２：００～２２：３０
ABCラジオ（１００８kHz）毎週月曜日２５：１０～２５：４０　東海ラジオ（１３３２kHz）毎週木曜日２３：３０～２４：００

**ジャレコのホームページにアクセスしよう！**

かないみか、高橋美紀、こおろぎさとみ、西原久美子、ジャレコ作品でおなじみの４人の女性声優のプライベート写真や、直筆メッセージなどが満載の「Voice ActressTopic」好評掲載中、ファンは必見！！その他新作ゲーム情報などもりだくさん、どんどんアクセスしよう。

HOME PAGE ADDRESS　http://www.jaleco.co.jp


**株式会社ジャレコ**

(本社)〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4820(直通) FAX.03-3708-4822 (九州)〒879-01大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711(代表) FAX.0979-32-2527
(大阪)〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100(代表) FAX.06-385-0868 (サービスセンター)〒158東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2280

SEGASATURN

推奨年齢 全年齢

SONNET

異世界に迷い込んだ彼らを、待ち受けていたモノとは…。
シリーズ最大の衝撃が、彼らを襲う。

# NIGHTRUTH

## Explanation of the paranormal

"二つだけの、真実"

「は…はい…。どなたですか？」

「何だったんだろう今の…」

「…この傷はまるで…まるで剣で切り刻んだ様に見える…」

「おっはよー、ございまあーすっ!!」

「ちがうちがうーっ！
そんなんじゃないのーっっ!!」

「わたくし、今朝も、いつもどうり瞑想をしておりましたの…。そうしたら、

宿主 慎哉を、そして５人の高校生たちを、
恐怖の淵から救ってきた、霊剣セクンダディの失踪。
ともに危機をくぐり抜けてきた「藍」の、異常な行動。
さまざまな怪事件に巻き込まれてきた５人の高校生たちに、
いま、最強の敵が襲いかかる。

※写真は開発中の画面です。実際と異なる場合がありますので、ご了承ください。

豪華声優陣
かないみか　緒方恵美　折笠　愛　上田祐司
宮村優子　氷上恭子　若本規夫　三石琴乃　他、多数出演

ソネットの新作情報を満載！　インターネットホームページ http://www.sonnet.co.jp

**1997年 夏 発売予定！**
予価5,800円(税別)

発売元：株式会社レイ・アップ　ソネット部
東京都渋谷区渋谷1-5-7

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



心のときめき

かきゅうせい

# 下級生

élf エ・ル・フ 株式会社 エ・ル・フ
エルフの全てを知って欲しいホームページ開設。http://www.elf-game.co.jp
〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F

を、あなたに伝えたい…。

# Contents

セガサターンマガジン
1997年6月6日号 Vol.18
1997 SOFTBANK CORP.


P52 特集！
## 遊びつくすぜ！ セガサターン
人気サターンソフトの未公開の謎と秘密の遊び方を公開！

P81 連続特別企画
サターンの裏技を完全網羅
## 裏技a GO! GO! Special その3

P26 特報！
セブン風の島物語
ソニック ジャム
AZEL -パンツァードラグーンRPG-
リアルサウンド〜風のリグレット〜
スーパーロボット大戦F
わくわく7

# •SEGASATURN PRESS!


## P100 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
ティンクルスタースプライツ/メックウォリア2/政界立志伝
ルパン三世・クロニクル〈THE EARLY WORKS〉/こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮）
古伝降霊術　百物語/サウンドノベルツクール2/日本プロ麻雀連盟公認　道場破り

## P105 COMING SOON SOFT

発売目前！　セガサターンソフトを大紹介！
ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R/桃太郎道中記/魔導物語/七つの秘館　戦慄の微笑
プリティーサミー/ウイルス/フィッシング甲子園Ⅱ/太平洋の嵐2/SKULL FANG ～空牙外伝～
ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～/ダービー穴リスト

## P127 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
下級生/GROOVE ON FIGHT

## P148 AM3研Rush!!

バーチャロンXover(仮)
トップスケーター上級コースガイド

## P150 AM2研　EXPRESS　NEO　WEEKLY

バーチャストライカー2セガ本社カップ開催！
全国バーチャ道場情報!!

P16 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P19 セガサターンデータステーション
P22 セガサターン読者レース
P65 読者コーナーDREAM ACCESS
P70 25時発！ スーパーエキセントリック大鳥居任三郎 !!
P72 SEGA PRESS
P74 セガサターンソフトデータバンク
P126 ギャザらにゃハドソン(仮)
P136 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 攻略のツボ
P138 デ・ラ・ゲームウェア
P140 Just Meet エ・ル・フ
P142 Hello! CAPCOM
P152 パッションラングリッサー
P153 裏技 a GO! GO!
P154 セガサターンソフトレビュー
P156 新作ソフトスケジュール
P158 ゲームとアートの微妙な関係
P159 読者プレゼント


表紙CG:「ソニック ジャム」
作製:セガ ソニックチームデザイナー　上川祐司
カバーデザイン:竹内雄二(竹内事務所)



# •GAME INDEX•


あ AZEL -パンツァードラグーンRPG- P38
ウイルス P116
か エーベルージュ P128
下級生 P127
GROOVE ON FIGHT P132
こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮) P103
さ 古伝降霊術　百物語 P103
サウンドノベルツクール2 P104
Jリーグ　GO GO ゴール！ P155
スーパーロボット大戦F P44
SKULL FANG～空牙外伝～ P122,155
政界立志伝 P102
ゼロヨンチャンプ
た DooZy-J Type-R P105
ソニック ジャム P35
ダービー穴リスト P125
太平洋の嵐2 P120
な D-XHIRD P155
ティンクルスタースプライツ P100
七つの秘館　戦慄の微笑 P113
は 七ツ風の島物語 P26
日本プロ麻雀連盟公認
ま 道場破り P104,154
フィッシング甲子園Ⅱ P118
プリティーサミー P114
ら 魔導物語 P112
メックウォリア2 P101
桃太郎道中記 P110
リアルサウンド～風のリグレット～ P42
ROOM MATE
わ ～涼子 in Summer Vacation～ P124
ルパン三世・クロニクル 〈THE EARLY WORKS〉 P103
わくわく7 P48

# LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS& INFORMATION

「サクラ」人気炸裂

## サクラの歌謡ショウはまだ間に合う！

7月19日、20日、21日の3日間、新宿厚生年金会館で行われる「サクラ大戦歌謡ショウ　愛ゆえに」のチケットが買えなかったという人に朗報！なんと全5回公演のすべての回で追加チケットが発売されるのだ。チケットは全席指定で4,200円。チケットぴあ、チケットセゾン、CNプレイガイドに加え、ビッグショットでも電話予約を開始している。下記の受付番号に今すぐ電話しよう。電話番号はお間違えなく。今回も完売必至だ。

●受付番号●

チケットぴあ：03-5237-9999
チケットセゾン：03-3250-9999
CNプレイガイド：03-5802-9999
ビッグショット：03-3263-6807

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996

## 「サクラ」のプレミアムグッズがこんなところに！

ゼネラル・エンタテイメントから発売されているデジタルマガジン「GAME-WARE」。6月27日に発売されるVol.5も、2枚組みで2,980円とお買得。しかも、今回のVol.5号を買うと、「サクラ大戦」のトレーディングカード3枚が同梱されている。このカードはGAME-WAREオリジナルなので、かなりのプレミアもの。さらにGAME-WAREに同梱されたチラシの応募券を送ると、抽選でサクラ大戦のジグソーパズルが合計350名に当たるプレゼントキャンペーンも実施。パズルはショップなどでも大人気発売中だ。

カードは9種類。ホログラフ加工が施されている。

A賞「浪漫の嵐」、B賞「乙女たち参上」、C賞「神宮寺さくら」の3つが当たる。

A賞（50名）　B賞（100名）　C賞（200名）

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 ©RED 1996

## セガ、バンダイビジュアル共同製作「タイム・リープ」完成

5月15日、セガ、バンダイビジュアル、パル企画の3社共同で、昨年末より製作されていた映画「タイム・リープ」の完成披露試写会が行われた。現在、ドラマなどで活躍中の佐藤藍子初主演の映画ということで、試写会には立ち見も出るほど、大勢のファンと報道陣が詰め掛けた。監督は「アイコ16歳」の今関あきよし、音楽は千住明、そして監修はあの大林宣彦とスタッフも豪華。ストーリーは、突然正体不明の力によって時空をさまようことになった少女・翔香（佐藤）と、彼女とともにクラスメイトの星野（川岡大次郎）がそのタイム・リープの原因を突き止めていくというもの。この映画は、6月7日より東京・新宿ジョイシネマ、大阪・天六クレンザ、名古屋・シネマスコーレで公開予定。また、5月21日発売の同名主題歌を歌うのは声優・緒方恵美。映画ともども歌にも期待しよう。

舞台あいさつに出席したのは、写真左から今関監督、佐藤さん、川岡くん、千住氏の4人。また、映画初主演となる佐藤さんは「フレームの隅から隅まで楽しんでほしい。さわやかになれる映画」とこの映画の魅力を語った。

## セガカラでゲーム広告がスタート！

セガは、4月26日よりセガカラを出荷するセガミュージックネットワークスと提携し、セガカラの画面上での広告展開を開始。現在は5月末に発売予定のアーケードゲーム「バーチャストライカー2」の広告を行っている。これはコンシューマーゲームと同様に、アーケードゲームをゲームファン以外の一般層にも広く知ってもらおうという試み。今後は今夏開催予定の「ジャワティバトル甲子園」の告知も行う予定で、カラオケしながらゲーム情報をチェック！

全国のセガカラでこの広告が見られる。なお、今回の広告はアニメソングに限ったもの。

### 安室ナンバーはこれで決まり！

カラオケついでにもう1つ。アムロのヒットナンバーがサターンで練習できてしまう「DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵」。これはコンビニ専売ソフトで、デジキューブの売り上げランキングでも6位と好調な売り上げを記録。アムロの歌と踊りをマスターして、セガカラでブレイクしよう！

第20回「東京ビデオフェスティバル」募集開始■日本ビクター主催の国際的ビデオ作品コンクール、第20回「東京ビデオフェスティバル」の作品募集が開始された。募集するのは、ビデオカメラで撮影した20分以内で、S-VHS、VHS、S-VHS-C、VHS-C、Mini DV、Uフォーマットの作品。コンクールは、国内外、アマ・プロの誰でも応募できる。応募は、〒105 東京都港区新橋1-7-1 ビクタービル内 日本ビクター㈱東京ビデオフェスティバル事務局まで（10月5日当日消印有効）。なお、入賞作品は、来年1月24日に行われる東京国際フォーラムで発表される。

## PemtiumⅡでアーケードゲームができる?

米インテルコーポレーションがアーケードゲーム向けの最新ハードウェア仕様として「PentiumⅡプロセッサ」を発表した。同商品をアーケード機に搭載することで、通常のクオリティに加え、マルチプレイヤーおよびインターネット接続などが可能となる。将来的には、PentiumⅡプロセッサ搭載のアーケードゲームを、同プロセッサ搭載の家庭用PCでプレイできる環境を提供していきたいという。今後の動きが気になるところだ。

「COMDEX/JAPAN97」で発表されたPentiumⅡ。

### インターネットで「NiGHTS」

セガのサイトに「NiGHTS」のShockwave版「tiny-NiGHTS」が登場。制限時間120秒。リングをくぐり、ブルーチップを取って、高得点を目指す。ただ、この実行には、Shockwaveというソフトが必要で、現在はパソコンでしかプレイできない。URLはhttp://www.sega.co.jp/sega/p_cafe/nights/home.html。

6月末までテレカが当たるスコアアタックコンテストを開催中。

## 「MARK XⅢ」で3Dスペースを体験

ビジュアルサイエンス研究所企画、デジタルアミューズ配給の「MARK XⅢ」は3DステレオCGムービーという新しいジャンルの映画だ。観客は上映前に偏光めがねをかける。するとそこには、3DCGの空間が広がり、まるで宇宙空間に投げ出されたような錯覚に陥る。バーチャルヒロイン「LUCICA」の声に「Rie ScrAmble」の藤原理恵を起用し、彼女の最新シングル「ALIVE〜生きるって〜」がこの映画のエンディングテーマだ。現在は先行公開バージョンだが、夏休みまでには、10分のフルバージョンが楽しめるようになる。

LUCICA

「Rie ScrAmble」の3rdシングル「ALIVE〜生きるって〜」はビートの利いたポップなナンバー。



## 「爆走兄弟 レッツ&ゴー!! WGP」公開間近!

7月5日より全国松竹系で公開予定の「爆走兄弟 レッツ&ゴー!!WGP」。サターンのソフト「フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー」でもお目見えする謎のマシンガンブラスターXTOがワールドグランプリに突如乱入。果たして烈・豪はこの暴走を食い止めることができるのか……。今回この映画公開を記念して、特製下じきを5名にプレゼント。欄外を見て応募しよう。

裏表で違う絵柄が楽しめる。特に裏(上)ではカーレース(!?)もできてしまうのだ。



## 「センチメンタル・グラフティ」ファンクラブ結成

センチメンタル・グラフティファンクラブが結成。会員はオリジナルCD会報が年6回分、会員No.入りオリジナル会員証がもらえ、最新情報をいち早くキャッチできる。入会方法は郵便局にある「払込取扱票」に口座番号00140-4-354659、加入者名 センチメンタル・グラフティファンクラブ、金額(会費)5,250円と記入し、会費を窓口で支払えばOK。詳しくはTEL03-5965-2039まで。

## 金月真美のインストアライブは早い者勝ち

金月真美のニューシングル「ただ声が聴きたくて」の発売キャンペーンとして「金月真美インストアライブ」を開催する。6月8日(日)18:00開演。東京・渋谷のTOWER RECORD渋谷店 8Fイベントスペースで行われる。同店で5月21日に発売されたシングルを買った人から順に整理券が配られ、先着・約300名で締め切られる。彼女の歌が生で聴けるチャンスだ。

### How to be a Girl
**安室奈美恵**
エイベックス/1,020円

**発売中**

前作の落ちついたバラードから一変したノリのいい低音なメロディラインが特徴的な新曲。本人出演のCM「SEA BREEZE'97」イメージ曲。

### Da・i・su・ki
**内田有紀**
キングレコード/1,020円

**発売中**

カルピスウォーターのCFでおなじみの彼女の新曲が発売。歌うことにもがんばってゆく彼女、7月からはコンサートツアーも始まる予定。

### 強いつばさで
**長沢ゆりか**
キングレコード/1,020円

**発売中**

軽快なメロディ、力強い歌声で歌い上げる彼女の新曲は、元気がでないときさっと励ましてくれる。C/Wも頭に残る、幻想的な音楽だ。

### watashi
**葉加瀬太郎**
エピック・ソニー/2,854円

**発売中**

ヴァイオリン=クラシックというイメージを改めさせてくれる音楽。こんなにも弦の音色が心地いいものかと思わせる、レベルの高い音が詰まった作品。

### easy listening
**THE MODS**
アンティノスレコード/2,854円

**発売中**

ニューアルバムのベストアルバム。'81年から'96年までの曲をフルアレンジしたものなのに、新鮮さを感じないではいられないアルバム。

### 銀河にほえろ!
**緒方恵美、大河内奈々子、西岡徳馬**
ポリグラム/2,854円

**6・4発売**

ラジオ番組のCD化にとどまらないバラエティに富んだトークは、ラジオとは違った新鮮味がある。共演者も大河内奈々子、西岡徳馬と、ナイスだね。

### 英雄伝説Ⅲ〜白き魔女〜 jdk SPECIAL Vol.1,Vol.2
**ファルコムレーベル**
キングレコード/各2,548円

**発売中**

シリーズ中でも高人気のゲームがCD化、2枚同時発売中。全61曲をファルコムサウンドチームがMIDIアレンジ、クオリティの高い作品に仕上がっている。

### ときめきメモリアル MIDI collection
**コナミレーベル**
キングレコード/3,059円

**発売中**

ときメモが、CDエクストラで登場。BGM30曲をセレクトし、MIDIアレンジした作品に加え、MIDIデータ、壁紙データも収録。ファンなら買っておきたいね。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「LANDMARK(プレゼント商品名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは6月5日当日消印有効。なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

──以前から歌手を志していたんですか？
小林　そうですね。歌が好きだったので、最初はぼんやりした夢で歌を仕事にできたらいいなと中学生の頃から思っていて、19歳になって１度は美容師になったんです。でも違うことで自分が努力しているのがすごく嫌になってしまって。やっぱり私本当は歌がやりたいのにって。チャレンジで「ASAYAN」のオーディションに応募したら運良くデビューできたんです。
──手応えはありました？
小林　全然ないです。ただ、私は途中で夢をあきらめてしまっていたのに後悔して、やっぱり自分が納得いくまで追いかけて、それでもだめだったらしょうがないって気持ちでしたから。デビューが決まった時はすごくびっくりしましたね。
──サターンでも「デビュー」っていうゲームがあるんですよ。
小林　あっ、それって自分がマネージャーになるんですよね。私もちょっとやってみたんですけど、タレントが突然失踪しちゃったり（笑）。マネージャーさんの大変さがよくわかりますよね。タレントになる人は１度やってみるといいですね。
──ゲームはお好きなんですか？
小林　ええ。「ストⅡ」や「バーチャファイター」なんか、ボタンをめちゃくちゃ押してるだけなんですが、結構強いみたいで（笑）。すごい技がボッと出て「わっ何だそれは？」と弟に驚かれています。ゲームをやっていると心が休まりますよね。あっという間に時間が過ぎてしまうんです。皆さんも息抜きにゲームは必要なのでどんどんやりましょう（笑）。

# 自分が納得がいくまで夢を追いかけようと思ったんです

# ABYSS IN 小林優美

●歌手

## Yumi Kobayashi

●プロフィール

テレビ東京の人気番組「ASAYAN」で結成されたデビュー予備軍「AIS」の中から、５月８日に「ABYSS（アビス）」としてデビュー。ABYSSという名前は“深淵”という意味で、彼女の中に秘めた“底知れぬ深み”を象徴している。茨城県出身で、1976年２月17日生まれのO型だ。そんな彼女の趣味は、釣り。「サターンで出ている「シーバス・フィッシング」も、ぜひやってみたいです。ゲームなら私にも釣れるかもしれないですから（笑）」と話すほど、バス釣りにハマっているらしい。深みのある21歳の等身大の女性の魅力を持った彼女の今後に期待しよう。デビュー曲は「LOOP」（徳間ジャパン／971円）。

LOOP
ABYSS

Vol.3
Today's Target of SATURN USERS

ABYSSのイベントスケジュール■５/25（日）17:00～新星堂カルチェ５仙台店（022-215-1221）　５/29（木）16:00～池袋アルパ（03-5954-9475）　５/30（金）17:00～タワーレコードPIVO店（011-241-3851）　５/31（土）17:00～PALS21 ４F（011-231-8840）　６/７（土）15:00～HMVキャナルシティー店（092-271-9181）　６/７（土）17:00～タワーレコード福岡店（092-722-4611）　６/８（日）14:00～千里セルシー（06-831-1231）　６/８（日）18:00～HMVアベノ店（06-629-7261）●問い合わせ先：徳間ジャパンコミュニケーションズ 03-3573-0364

セガサターンマガジン
データステーション

# Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

## SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

5月は意外と話題の新作が少ないせいか、売り上げのほうに大きな動きはなかったみたい。その分、今週はちょっと前の話題作が軒並み上昇傾向にあったね。6月までおあずけかな?

### 1位 前回1位 下級生

エルフ/'97年4月25日発売/7,800円(CD3枚組)/恋愛ゲーム/18歳以上推奨

推定週間販売本数 2万4219本

推定累計本数 18万2623本

発売されて4週間。CM放映もあったおかげで順調な伸びは「野々村」以上? 女の子は何人攻略できた?

### 2位 前回2位 機動戦艦ナデシコ ～最後はやっぱり『愛が勝つ』?

セガ/'97年5月2日発売/5,800円/ADV

推定週間販売本数 1万6524本

推定累計本数 9万5115本

早くも10万本間近! オプションモードにあるおまけの「???」はいくつ開くことができたかな?

### 3位 前回3位 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動

バンダイ/'97年4月25日発売/6,800円/ACT

推定週間販売本数 6688本

推定累計本数 7万5603本

難易度が高いACTシューティングだけど、デモ見たさに熱くなるのもホント。戦いのコツをつかめ!

### 4位 前回7位 プロ野球 グレイテストナイン'97

セガ/'97年3月28日発売/5,800円/SPT

推定週間販売本数 5033本

推定累計本数 14万8588本

今はなきグリーンウェルもいるこのゲーム。思い入れたっぷりに遊ぼう!

### 5位 前回9位 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

セガ/'97年3月7日発売/6,800円/ADV

推定週間販売本数 4531本

推定累計本数 31万9453本

夏の劇場版「Air/まごころを、君に」も前売り開始! 人気は再上昇するか!?

### 6位 前回10位 ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

ヒューマン/'97年3月20日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 4506本

推定累計本数 6万0324本

火事や盗難などの被害はかなりのダメージ。防犯体制はしっかり整えておこう!

### 7位 前回16位 ステークスウィナー2 最強馬伝説

ザウルス/'97年5月2日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 4187本

推定累計本数 8942本

オリジナルもアーケードモードも楽しみは多いぞ。めざせGⅠ完全勝利!!

### 8位 前回4位 峠KING THE SPIRITS 2

アトラス/'97年4月18日発売/5,800円/RAC(レーシングコントローラー、セガマルチコントローラー対応)

推定週間販売本数 4083本

推定累計本数 4万2329本

実在の、有名な峠を走破するのはかなりの快感。チューンナップも不可欠だぞ!!

### 9位 前回11位 新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)

セガ/'97年2月14日発売/2,800円/ADV

推定週間販売本数 3426本

推定累計本数 17万7249本

5月10日の横浜フリューゲルス「EVANGELION EXHIBITION」は見た!? こちらも人気。

### 10位 前回14位 ぷよぷよSUN

コンパイル/'97年2月14日発売/4,800円/PUZ

推定週間販売本数 3373本

推定累計本数 19万4316本

落ちゲーの新たな定番となったか? 安定した販売本数がそのへんを証明してるね。

### 11位 NEW SOFT フリートークスタジオ マリの気ままなおしゃべり

メディアエンターテイメント/'97年5月9日発売/5,800円/ADV

週間本数 3349本 / 推定累計本数 3349本

### 12位 前回6位 スカイターゲット

セガ/'97年4月25日発売/5,800円/SHT(セガマルチコントローラー対応)

週間本数 3071本 / 推定累計本数 2万1956本

### 13位 前回8位 FIGHTERS MEGAMiX

セガ/'96年12月21日発売/5,800円/対戦格闘

週間本数 3067本 / 推定累計本数 57万5409本

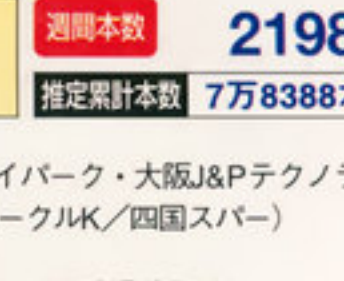
### 14位 前回29位 サクラ大戦

セガ/'96年9月27日発売/5,800円(CD2枚組)/ADV(マウス対応)

週間本数 2373本 / 推定累計本数 49万2820本

### 15位 前回15位 花組対戦コラムス

セガ/'97年2月14日発売/5,800円/PUZ

週間本数 2198本 / 推定累計本数 7万8388本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は5月5日～5月11日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

# USER DATA TOP20

## 移植希望

新作の発表が落ち着いたら、そろそろ次の移植発表も期待したいところだね。これから夏にかけては年末商戦の話題作が発表される季節。もう少し待てば、いろいろ拝めそう？

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINTS |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルファンタジーシリーズ | スクウェア プレイステーション他 | 251 |
| 2 | 2 | ヴァンパイアセイヴァー | カプコン ビデオゲーム | 239 |
| 3 | 3 | 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド | ガイナックス Windows95 | 198 |
| 4 | 8 | ドラゴンクエストシリーズ | エニックス SFC他 | 135 |
| 5 | 4 | ストリートファイターⅢ | カプコン ビデオゲーム | 119 |
| 6 | 6 | ああっ女神さまっ | バンプレスト PC-98他 | 110 |
| 7 | 5 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド | セガ ビデオゲーム | 107 |
| 8 | 7 | 同窓会 | フェアリーテール Windows | 106 |
| 9 | 10 | ファンタシースターシリーズ | セガ メガドライブ他 | 104 |
| 10 | 9 | スカッドレース | セガ ビデオゲーム | 94 |
| 11 | 12 | レンタヒーロー | セガ メガドライブ | 85 |
| 12 | 13 | 世界の果てで恋を唄う少女YU-NO | エルフ PC-98 | 79 |
| 13 | 11 | 不思議のダンジョンシリーズ | チュンソフト SFC他 | 57 |
| 14 | 24 | スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 | バンプレスト SFC | 50 |
| 15 | 15 | パラッパラッパー | SCEI プレイステーション | 47 |
| 16 | 14 | Dの食卓2 | ワープ M2 | 44 |
| 17 | 17 | バーチャストライカーシリーズ | セガ ビデオゲーム | 41 |
| 18 | 16 | ウォーザード | カプコン ビデオゲーム | 38 |
| 19 | 18 | バトルガレッガ | ライジング・エイティング ビデオゲーム | 31 |
| 20 | 18 | 怒首領蜂 | アトラス ビデオゲーム | 25 |

### 20 怒首領蜂

実現度 80%?

「首領蜂」に続いて移植なるか!? 本格縦シューティングをサターンでぜひ味わいたいね。

### 23 電車でGO!

実現度 10%?

ハデな操作はないけれど、それだけにじっくりとやり込みたいゲームだね。可能性は!?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

# SHOP DATA TOP15

## ビデオゲーム

暑い季節になってきたけれど、アーケードの新作も熱い話題作が続々上陸! AM3研のイケてる新作「トップスケーター」も男女を問わない人気でゲーム性も満点。今後も新作続々。

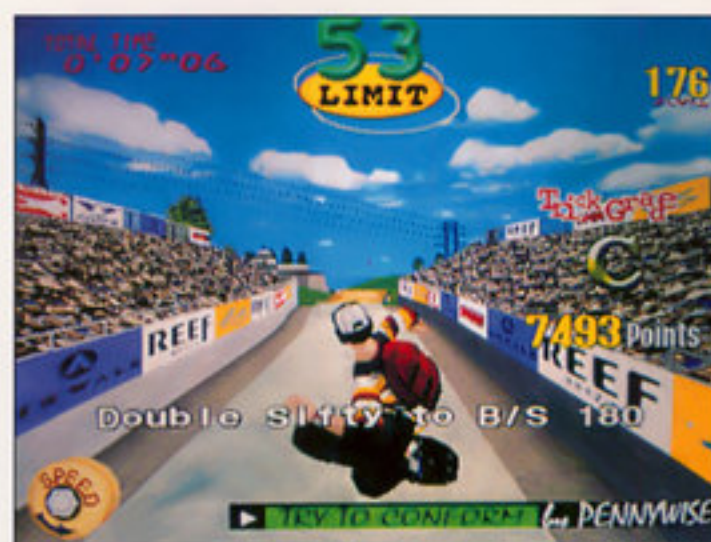
| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名 | POINTS |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャファイター3 | セガ | 65126 |
| 2 | 2 | 鉄拳3 | ナムコ | 14755 |
| 3 | 3 | 電脳戦機バーチャロン | セガ | 11990 |
| 4 | 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 6369 |
| 5 | 4 | ストリートファイターⅢ | カプコン | 6328 |
| 6 | 7 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド | セガ | 5579 |
| 7 | 9 | TOKYO WARS | ナムコ | 4468 |
| 8 | 10 | ストリートファイターEX Plus | カプコン | 3991 |
| 9 | 6 | サムライスピリッツ 天草降臨 | SNK | 3966 |
| 10 | 8 | スカッドレース | セガ | 3831 |
| 11 | 新 | トップスケーター | セガ | 2724 |
| 12 | 新 | 子育てクイズマイエンジェル 2 | ナムコ | 2699 |
| 13 | 13 | ストリートファイターZERO2 ALPHA | カプコン | 2395 |
| 14 | 12 | 電車でGO! | タイトー | 2049 |
| 15 | 11 | ぷよぷよSUN | コンパイル | 1959 |

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

## ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

New Comer

### トップスケーター

セガ／稼働中／スケボーアクション／MODEL2基板

#### 自分のラインを確保せよ!!

今、熱い注目の的になっている「トップスケーター」。これまでにない操作感覚が新鮮だ。走りのカッコよさを追求するもよし、ハイスコアを目指すもよし、とにかく滑りのコツを覚えよう。技の種類は100以上あり、選んだキャラクターによっても技は変わる。カッコよく決めろ!!

## OTHER GAMES!

### 2 鉄拳3

「第一回鉄拳3東京大会」が開催中だぞ。挑戦してみたかな？

### 12 子育てクイズマイエンジェル2

今度は双子の男女が育てられるよ。どんな子に育つのかな？

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

# USER DATA TOP 30

期待の新作

上位のソフトが毎回僅差で人気争いをしている期待のランキング。今年は続々と発売されるサターンの話題作がどれも楽しみでしょうがないね。いろんな意味で今年は夏が熱いぞ!

## THE TOP 3! 今週のトップ3

### 1位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ/発売日未定/価格未定/RPG

428 POINTS

開発進行度 ?%

**そろそろ情報が!?**

ここのところ、新しい情報がお伝えできないので、期待している人もジリジリとしているかな? 以前お伝えした体験版はついに完成したとか。入手法の詳細はもう少し待て!

### 2位 前回2位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト/7月25日発売予定/6,800円/S・RPG

332 POINTS

開発進行度 60%

**ムービー公開だ!!**

P44からの記事では「F」のムービー部分を大紹介しているぞ。今まで以上に原作の雰囲気が伝わるデキだ! 人気の「BAN3PRESTO」のコーナーでは投稿ハガキを大公開してるぞ。

### 3位 前回4位 バーチャファイター3

セガ/発売日未定/価格未定/対戦格闘

328 POINTS

開発進行度 10%(?)

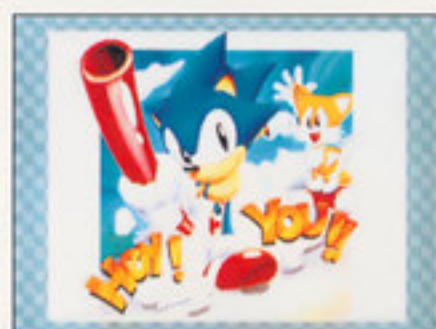
**ちゃんと作ってるらしいぞ**

長らく沈黙が続くサターン版「バーチャファイター3」の近況。開発は進んでいるみたいだけど、もう少し形にならないと情報の公開はないみたい。もうしばらく待て!

※画面写真は業務用のものです。

## PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

### 4位 前回4位 ソニック ジャム

セガ/6月20日発売予定/4,800円/ACT

323 POINTS

開発進行度 98%

**ソニックワールドは情報満載!**

ソニックシリーズ4本が遊べるだけでなく、ソニックの貴重な資料がたくさん収録されている「ソニック ジャム」。今週はP.35で全貌をゲット!

### 9位 前回12位 スレイヤーズ ろいやる

角川書店/7月25日発売予定/6,300円/S・RPG

200 POINTS

開発進行度 70%

**はやく会いた〜い!**

戦闘画面やイベントムービーなども公開されて、好調に制作の進む「スレイヤーズろいやる」。画面上を動き回るキャラ達に会える日も近い!!

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINTS |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 3 | ソニック ジャム | セガ/6月20日 | 323 |
| 5 | 6 | 同級生2 | NECインターチャネル/7月予定 | 224 |
| 6 | 5 | バイオハザード 2 | カプコン/発売日未定 | 215 |
| 7 | 8 | X-MEN VS. STREET FIGHTER | カプコン/今秋予定 | 205 |
| 8 | 7 | AZEL ーパンツァードラグーンRPGー | セガ/今夏発売予定 | 201 |
| 9 | 12 | スレイヤーズ ろいやる | 角川書店/7月25日 | 200 |
| 10 | 10 | リアルサウンド〜風のリグレット〜 | ワープ/7月18日 | 189 |
| 11 | 9 | センチメンタル・グラフティ | NECインターチャネル/'97年内予定 | 179 |
| 12 | 11 | バイオ ハザード(仮称) | カプコン/7月25日 | 175 |
| 13 | 13 | ラストブロンクス | セガ/今夏予定 | 158 |
| 14 | 16 | デッド オア アライブ | テクモ/今秋予定 | 129 |
| 15 | 22 | 街 | チュンソフト/今夏予定 | 127 |
| 16 | 15 | LUNAR ETERNAL BLUE | 角川書店・ゲームアーツ/発売日未定 | 126 |
| 17 | 19 | ラングリッサーⅣ | メサイヤ/今夏予定 | 122 |
| 18 | 17 | きゃんきゃんバニー・エクストラ | キッド/今秋予定 | 121 |
| 19 | 24 | VIRUS(ウイルス) | ハドソン/8月予定 | 118 |
| 20 | 26 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2 | セガ/今秋予定 | 116 |
| 21 | 18 | ドラゴンナイト | エルフ/発売日未定 | 115 |
| 22 | 25 | 超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜 | バンダイビジュアル/6月予定 | 114 |
| 23 | 27 | セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ | セガ/今秋予定 | 113 |
| 24 | 21 | ストリートファイターコレクション(仮称) | カプコン/発売日未定 | 112 |
| 25 | 23 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK/6月27日 | 111 |
| 26 | 20 | ドラゴンナイト4 | NECインターチャネル/発売日未定 | 110 |
| 27 | 14 | GUNGRIFFONⅡ(仮称) | ゲームアーツ/発売日未定 | 109 |
| 28 | 29 | 金田一少年の事件簿SS(仮称) | ハドソン/7月予定 | 106 |
| 29 | 30 | ダービースタリオン(仮称) | アスキー/発売日未定 | 99 |
| 30 | 28 | BAROQUE(バロック) | スティング/今夏予定 | 94 |

## OTHER CHECK! COMING SOON!!

**51 銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル〜**

3ではより戦略性が問われるとか。近々続報も入ってきそう。

**53 エーベルージュ**

架空世界でつづられる恋と友情……。君だけの物語を残せ!

※上のデータのポイントは5月16/23日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

# 読者参加型企画 ALL SOFT READERS CHECK!

SEGA SATURN

# セガサターン Weekly 読者レース Vol.53

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は久しぶりに平穏な？　ランキング。首位・最下位ともに安泰か。

### このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"として お役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは5月29日、当日消印有効です)

## ↓オッズ表サターンA

5月16日現在発売済み サターンソフト総本数:607本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 下級生(18歳以上推奨) | ADV | 9.625 |
| 2 | 2 | サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版) | ADV | 9.4584 |
| 3 | 3 | 蒼穹紅蓮隊 | SHT | 9.451 |
| 4 | 4 | EVE burst error(18歳以上推奨) | ADV | 9.4212 |
| 5 | 5 | バーチャファイター2 | ACT | 9.2783 |
| 6 | 6 | ポリスノーツ | ADV | 9.2614 |
| 7 | 8 | NiGHTS(ナイツ) | ACT | 9.2403 |
| 8 | 7 | 西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨) | ACT | 9.2325 |
| 9 | 9 | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | SPT | 9.2263 |
| 10 | 10 | パンツァードラグーンツヴァイ | SHT | 9.2084 |
| 11 | 11 | アイドル雀士スーチーパイⅡ(X指定) | TAB | 9.1952 |
| 12 | 12 | デジタルピンボール ネクロノミコン | ETC | 9.1746 |
| 13 | 13 | レイヤーセクション | SHT | 9.1393 |
| 14 | 14 | セガラリー・チャンピオンシップ | RAC | 9.1168 |
| 15 | 21 | セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応) | RAC | 9.1167 |
| 16 | 15 | GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT | SHT | 9.0702 |
| 17 | 16 | SEGA AGES/ファンタジーゾーン | SHT | 9.0636 |
| 18 | 18 | バーチャファイター | ACT | 9.0414 |
| 19 | 17 | ストリートファイターZERO2 | ACT | 9.041 |
| 20 | 19 | プリンセスメーカー2 | SLG | 9.0293 |
| 21 | 20 | 魔法騎士レイアース | A•RPG | 9.0162 |
| 22 | 22 | FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス) | ACT | 9.0093 |
| 23 | 23 | ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～ | SLG | 9.0005 |
| 24 | 24 | バーチャコップ | SHT | 8.9899 |
| 25 | 27 | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | ADV | 8.9805 |
| 26 | 25 | ヴァンパイアハンター | ACT | 8.9792 |
| 27 | 28 | 花組対戦コラムス | PUZ | 8.9788 |
| 28 | 26 | Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版(限定品) | ACT | 8.9653 |
| 29 | 29 | きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨) | ADV | 8.9574 |
| 30 | 33 | LUNAR SILVER STAR STORY | RPG | 8.9454 |
| 31 | 32 | サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－(通常版／超限定版) | ACT | 8.9423 |
| 32 | 30 | 電脳戦機バーチャロン | ACT | 8.9411 |
| 33 | 31 | ファイティングバイパーズ | ACT | 8.9409 |
| 34 | 34 | ダライアス外伝 | SHT | 8.9407 |
| 35 | 37 | センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ | ETC | 8.925 |
| 36 | 35 | エターナルメロディ | SLG | 8.9146 |
| 37 | 36 | ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル | SLG | 8.9116 |
| 38 | 38 | タクティクス オウガ | RPG | 8.8877 |
| 39 | 39 | だいな♥あいらん | ADV | 8.8733 |
| 40 | 43 | 井出洋介名人の新実戦麻雀 | TAB | 8.8431 |
| 41 | 40 | 真・女神転生 デビルサマナー | RPG | 8.8284 |
| 42 | 41 | バーチャコップ2 | SHT | 8.8054 |
| 43 | 50 | メタルスラッグ(通常版／拡張RAM同梱版) | A•SHT | 8.8051 |
| 44 | 42 | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 | SLG | 8.8011 |
| 45 | 48 | ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－ | SLG | 8.8 |
| 46 | 新 | 三國志孔明伝 | SLG+RPG | 8.8 |
| 47 | 53 | サンダーフォースゴールドパック2 | SHT | 8.791 |
| 48 | 44 | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | RAC | 8.7859 |
| 49 | 51 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック) | ACT | 8.7838 |
| 50 | 49 | SEGA AGES アウトラン | RAC | 8.7809 |
| 51 | 46 | 三國志V | SLG | 8.7806 |
| 52 | 57 | 電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用) | ACT | 8.7727 |
| 53 | 45 | ウイニングポスト2 プログラム'96 | SLG | 8.7695 |
| 54 | 52 | 戦国ブレード | SHT | 8.7682 |
| 55 | 54 | パンツァードラグーン | SHT | 8.7675 |
| 56 | 55 | デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～ | PIN | 8.7546 |
| 57 | 47 | 大航海時代Ⅱ | SLG+RPG | 8.75 |
| 58 | 56 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者 | SHT | 8.745 |
| 59 | 58 | 同級生if(18歳以上推奨) | ADV | 8.7168 |
| 60 | 61 | TOMB RAIDERS(トゥームレイダース) | ACT | 8.7142 |
| 61 | 59 | バーチャファイター リミックス | ACT | 8.7038 |
| 62 | 60 | 信長の野望・天翔記 | SLG | 8.7011 |
| 63 | 62 | エネミー・ゼロ | ADV | 8.6937 |
| 64 | 64 | ストライカーズ1945 | SHT | 8.6925 |
| 65 | 70 | プロ野球グレイテストナイン'97 | SPT | 8.6879 |
| 66 | 65 | 野々村病院の人々(X指定) | ADV | 8.686 |
| 67 | 63 | 天外魔境 第四の黙示録 | RPG | 8.6859 |
| 68 | 71 | クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～ | SLG | 8.6837 |
| 69 | 67 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応) | ACT | 8.6716 |
| 70 | 72 | SEGA AGES アフターバーナーⅡ | SHT | 8.6349 |
| 71 | 68 | ドラゴンマスターシルク | RPG | 8.625 |
| 72 | 69 | ビクトリーゴールWORLD WIDE edition | SPT | 8.6222 |
| 73 | 73 | デイトナUSA | RAC | 8.6189 |
| 74 | 74 | テラ・ファンタスティカ | S•RPG | 8.5851 |
| 75 | 77 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | SLG | 8.5726 |
| 76 | 76 | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | SPT | 8.5714 |
| 77 | 75 | ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ) | SLG&RPG | 8.5669 |
| 78 | 78 | THOR～精霊王紀伝～ | A•RPG | 8.5656 |
| 79 | 79 | グラディウス DELUXE PACK | SHT | 8.565 |
| 80 | 80 | だいな♥あいらん予告編 | ETC | 8.5591 |
| 81 | 81 | ドラゴンフォース | SLG | 8.5511 |
| 82 | 82 | ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～ | SPT | 8.5454 |
| 83 | 83 | ストリートファイターZERO | ACT | 8.5433 |
| 84 | 84 | メタルブラック | SHT | 8.5398 |
| 85 | 66 | Jリーグ ビクトリーゴール'97 | SPT | 8.5391 |
| 86 | 85 | スーパーリアル麻雀PV(X指定) | TAB | 8.5363 |
| 87 | 86 | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | RPG | 8.53 |
| 88 | 87 | 三國志英傑伝 | SLG | 8.5217 |
| 89 | 88 | ときめきメモリアル～forever with you～ | SLG | 8.4954 |
| 90 | 89 | SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー | SHT | 8.4912 |
| 91 | 90 | マスターズ 遥かなるオーガスタ3 | SPT | 8.4897 |
| 92 | 91 | ビクトリーゴール'96 | SPT | 8.4773 |
| 93 | 92 | デカスリート | SPT | 8.4727 |
| 94 | 93 | サイバードール(18歳以上推奨) | RPG | 8.4636 |
| 95 | 94 | ゆみみみっくすREMIX | ADV | 8.4588 |
| 96 | 95 | ガーディアン ヒーローズ | ACT | 8.448 |
| 97 | 96 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者 | SHT | 8.4407 |
| 98 | 97 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー | SHT | 8.4134 |
| 99 | 98 | メルティランサー～銀河少女警察2086～(通常版／限定版) | SLG | 8.4122 |
| 100 | 105 | バトルバ | RAC | 8.4 |
| 101 | 100 | パズルボブル2X | PUZ | 8.3921 |
| 102 | 101 | PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ | SPT | 8.3913 |
| 103 | 106 | クレオパトラフォーチュン | PUZ | 8.3913 |
| 104 | 99 | ぷよぷよSUN | PUZ | 8.39 |
| 105 | 102 | 実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～ | SHT | 8.3827 |
| 106 | 104 | スーパーパズルファイターⅡX | PUZ | 8.3761 |
| 107 | 103 | サクラ大戦 花組通信 | ETC | 8.3617 |
| 108 | 107 | メタルファイター MIKU | ADV | 8.3597 |
| 109 | 108 | グレイテストナイン'96 | SPT | 8.3497 |
| 110 | 109 | 真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書 | ETC | 8.3395 |
| 111 | 110 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND | TAB | 8.3384 |
| 112 | 111 | 3×3 EYES ～吸精公主～S | ADV | 8.3333 |
| 113 | 新 | パズルボブル3 | PUZ | 8.3333 |
| 114 | 116 | ハイパーデュエル | SHT | 8.3333 |
| 115 | 112 | アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定) | TAB | 8.3259 |
| 116 | 113 | BATSUGUN | SHT | 8.3125 |
| 117 | 114 | X JAPAN Virtual Shock 001 | ETC | 8.3018 |
| 118 | 119 | 天地無用！ 連鎖必要 | PUZ | 8.2962 |
| 119 | 115 | 伝説のオウガバトル | S•RPG | 8.2821 |
| 120 | 117 | 重装機兵レイノス2 | ACT | 8.2818 |
| 121 | 118 | アンジェリークSpecial | SLG | 8.281 |
| 122 | 120 | WIPEOUT(ワイプアウト) | RAC | 8.2666 |
| 123 | 122 | ダークセイバー | A•RPG | 8.2637 |
| 124 | 121 | 太閤立志伝Ⅱ | SLG | 8.2631 |
| 125 | 123 | バーチャファイターキッズ | ACT | 8.2568 |
| 126 | 127 | マジカルドロップ2 | PUZ | 8.253 |
| 127 | 125 | 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK | SHT | 8.2475 |
| 128 | 126 | ブラストウインド | SHT | 8.2444 |
| 129 | 128 | ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～ | PUZ | 8.2347 |
| 130 | 129 | 女子高生の放課後…ぷくんパ | PUZ | 8.2307 |
| 131 | 124 | 新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ) | ADV | 8.2292 |
| 132 | 130 | 新世紀エヴァンゲリオン | ADV | 8.2076 |
| 133 | 132 | 神秘の世界エルハザード | ADV | 8.1895 |
| 134 | 133 | ディスクワールド | ADV | 8.1875 |
| 135 | 135 | バーチャル競艇 | SPT | 8.1818 |
| 136 | 131 | ダイナマイト刑事 | ACT | 8.1783 |
| 137 | 134 | 水滸伝 天命の誓い | SLG | 8.1714 |
| 138 | 139 | 水滸演武～風雲再起～ | ACT | 8.1714 |
| 139 | 新 | マジカルホッパーズ | ACT | 8.1666 |
| 140 | 136 | 機動戦士ガンダム | SHT | 8.1649 |
| 141 | 137 | ガンバード | SHT | 8.1624 |
| 142 | 138 | スナッチャー | ADV | 8.1557 |
| 143 | 140 | サターンボンバーマン | ACT | 8.1514 |
| 144 | 141 | 完全中継プロ野球 グレイテストナイン | SPT | 8.1465 |
| 145 | 142 | スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定) | TAB | 8.1442 |
| 146 | 143 | モンスタースライダー | PUZ | 8.1333 |
| 147 | 144 | 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨) | SLG | 8.131 |
| 148 | 146 | Wizards' Harmony | SLG | 8.1229 |
| 149 | 145 | 続・ぐっすんおよよ | A•PUZ | 8.12 |
| 150 | 147 | X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | ACT | 8.1058 |
| 151 | 148 | 2度あることはサンドア～ル | ETC | 8.1048 |
| 152 | 149 | 誕生S～Debut～(18歳以上推奨) | SLG | 8.0954 |
| 153 | 150 | 皇龍三國演義 | SLG | 8.0909 |
| 154 | 151 | MYST | ADV | 8.0647 |
| 155 | 152 | 銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用) | ETC | 8.0555 |
| 156 | 153 | 将棋まつり | TAB | 8.054 |
| 157 | 158 | 風水先生 | SLG | 8.0526 |
| 158 | 154 | ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定) | TAB | 8.047 |
| 159 | 157 | 世界の車窓から[I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～ | ETC | 8.0454 |
| 160 | 156 | アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～ | ETC | 8.0183 |
| 161 | 162 | クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～ | ACT | 8.0156 |
| 162 | 155 | 心霊呪殺師 太郎丸 | ACT | 8.0 |
| 163 | 159 | F-1 Live Information | RAC | 7.9897 |
| 164 | 161 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～ | ETC | 7.9696 |
| 165 | 163 | プロ麻雀 極S | TAB | 7.9662 |
| 166 | 166 | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | RPG | 7.9662 |
| 167 | 165 | リアルバウト餓狼伝説 | ACT | 7.9578 |
| 168 | 164 | 月花霧幻譚～TORICO～ | ADV | 7.9556 |
| 169 | 160 | 優駿クラシックロード | SLG | 7.9545 |
| 170 | 167 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～ | ETC | 7.9423 |
| 171 | 168 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～ | ETC | 7.9382 |
| 172 | 169 | The Tower | SLG | 7.9276 |
| 173 | 170 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～ | ETC | 7.9263 |
| 174 | 174 | スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定) | TAB | 7.91 |
| 175 | 173 | 対局将棋 極Ⅱ | TAB | 7.9047 |
| 176 | 175 | トーナメント・リーダー | SPT | 7.9 |
| 177 | 176 | DIE HARD TRYLOGY | ETC | 7.9 |
| 178 | 178 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体／RAM同梱) | ACT | 7.8802 |

### オッズ表サターンA寸評 安定した上位陣 今週も「下級生」が1位をキープ！

先週、初登場で見事に1位を獲得した「下級生」は、今週も安定したオッズで1位をキープ。2位から4位までも、あいかわらず9.4点台の高オッズで安定し、順位は変わらず。ただし、じりじりオッズを浮上させている「蒼穹」はもう一歩で「サクラ」を抜く勢い。新作不振でしばらくは拮抗か？

「下級生」パワー健在。評点は落ち着き気味。

「サクラ大戦」の背後には伏兵が。ピンチ？

発売時期を考えると驚異の位置「VF2」。

今週はほとんど大きな動きのなかったA表全般。細かく見ると、「エヴァ」1作目がニューパッケージ版と肩を並べてるのが結構印象的かな。でも「水滸伝」と「水滸演武」が肩を並べているのはおそらく無関係(笑)。次号も注目！

光栄の新作「三國志孔明伝」。ファン注目。

マイナーチェンジすぎ？の「パズボブ3」。

【遊びつくし隊募集！】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　…………れれ？　それはもしかして、今週の特集"遊びつくすぜ！　セガサターン"の原稿とか？」「はっはっはっ、ナニを言ってるのかな？　ハチくん。最近わしゃヒマでヒマで」「たいちょう……。あと、数時間で印刷入るのに、そういうカラ元気はやめときやがれって感じです(怒)」「あわわわわわわわわ」「隊長、慌てても、原稿書かないとダメでやんす」「さあー、読者の諸君、次のためにみんなの発見した面白い遊び方を隊長あてに送ってくれたまえ。ア～イッ・ウォンッチューッ!!」「隊長。現実逃避してないで、早く原稿あげやがれってヤツです(怒怒)」

## ○新着対抗馬紹介 手を変え、品を変えの新作。中には斬新なソフトもあるぞ。

### 46着 NEW SOFT 三國志孔明伝

光栄／'97・3・28
7,800円／SLG＋RPG

| 全投票平均点 | 8.8 |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 7.0 |

孔明にスポットを当てた試みはそのテのファンには たまらないもの。でも、三國志に興味のないただの RPGファンの人が、シミュレーションRPGのつもり でやると、まったく面白くないと思う。まさに賛否両 論に分かれるソフトでしょう。（広島県・吉田一行・21 歳）孔明になって自分の好きなように武将達を使い、ゲ ームを進めていくというのは○。でも2D画面が寂しく、 簡単すぎて戦略性がないのが、ちょっと難点になって いると思われる。もう一歩。（山梨県・杉本芳幸・17歳）

### 113着 NEW SOFT パズルボブル3

タイトー／'97・3・28
5,800円／PUZ

| 全投票平均点 | 8.3333 |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 6.66 |

ゲーム自体は地味っぽいけど、既存のパズルゲーム とはまた一味違った楽しみ方がある。ただ、改良点が 天井反射くらいで変化がなく、ストーリーもあまり意 味がないように思える。キャラを増やしたのも、ムダ な気がする。（埼玉県・夷健児・16歳）アーケード版と 比べてもなかなかの移植度だと思った。対戦もかなり ハマることができるのも○。（千葉県・竹内将吾・18歳） キャラクター性がよく出ている。サウンドもさわやか で、ほのぼのしてて良い。（鳥取県・村田達弘・21歳）

### 139着 NEW SOFT マジカルホッパーズ

バンダイ／'97・4・25
6,800円／ACT

| 全投票平均点 | 8.1666 |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 7.66 |

昔ながらのアクションゲームといった感じ。画面の 視点がコロコロとよく変わるが、慣れるとこれがなか なか面白い。左右のボタンだけで、いろいろな場所へ 行けるのも○。また、各コースごとにリズム感があり、 なかなかやりがいがある。（愛知県・鬼頭幸弘・24歳） ツボを押さえた作りの、3D風アクションゲーム。視 点変更などの感覚をつかむまでイライラすることもあ るが、慣れてしまえば気にならなくなると思う。全体 的にノリが良く、楽しくプレイすることができる。キ ャラクターも○。（東京都・森川浩二郎・18歳）新しさ はないが、手堅い作りで楽しむことができる。ジャン プアクションに飢えている人にオススメ。ただ、パスワ ードコンティニューはかなり面倒。（千葉県・小島弘）

## ●新着単穴馬紹介 意外と伸びなかった「ナデシコ」。各所で賛否両論あり?

### 244着 NEW SOFT SUPER CASINO SPECIAL

ココナッツジャパンエンターテイメント／'97・1・24
5,800円（マルチターミナル6対応）／TAB

| 全投票平均点 | 7.5 |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 6.33 |

収録された６種類のギャンブルはそれなりに遊べる。 しかし、ギャンブル特有の熱さが感じられなく、淡々 とした印象が強い。もっとストーリー性を持たすなど して、プレイヤーが金儲けに燃えるようなシステムに すれば良かったと思う。（京都府・人見一哉・24歳） かなり豊富なカジノゲームが入っているので飽きるこ とがなく、長く遊べる。グラフィックもキレイなの だが、ゲーム中の解説に英語が多いので、説明がわ かりづらいのはツライ。（東京都・田島隼人・20歳）

### 281着 NEW SOFT アーサーとアスタロトの謎魔界村

カプコン／'96・8・30
5,800円／PUZ（マウス対応）

| 全投票平均点 | 7.2307 |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 5.66 |

"風が吹けば桶屋がもうかる"系のパズルゲーム。と にかくやってみなければ、その楽しさはわからない。 地味ながらも考えさせる要素があり、気が付けば時間 を経つのを忘れるくらいハマる。マウスはぜひ用意し たい。（北海道・北田晶大・23歳）魔界村までパズル になったという衝撃を受けた。ゲームはソツなくまと まっていると思う。ただ、キャラの印象からか、全体 的に陰気でマイナス的な雰囲気がある。また、操作性 が悪いのも気になるところ。（東京都・中島昭彦・21歳）

### 335着 NEW SOFT 機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～

セガ／'97・5・2
5,800円／ADV

| 全投票平均点 | 6.75 |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 6.66 |

ナデシコの世界観を保ちつつ、TV版とは違ったスト ーリーで展開していくのは面白かった。各キャラのデ ートシチュエーションが豊富で、１人でも好きなキャ ラのいる人はきっとハマれるはず。オマケがたくさん あって何度もプレイする気になれるのも良い。戦闘シ ーンも、この手のゲームの中では１番面白かった。フ ルボイスでない点やアニメがちょっと粗い点など不満 もあるが、ファンならば納得のデキ。今度は戦略SLG ＋恋愛ADVで続編を。（東京都・松田馨・16歳）戦闘も ストーリーも良い感じでまとまっている。戦闘では目 当ての女の子が援護に来たり、逆に援護に行ったりし て、ある意味コミュニケーションとなってて楽しい。 ただストーリーの方で打ち合わせをしないと、同じデ ートを繰り返すのはちょっとツライ。（福島県・吉田正 智・17歳）アニメパートが少なく、一枚絵ばかりなのは 残念。特にエンディングまで動かないとは。「おまけ2」 で再生する意味がない。声だけの「おまけ1」が良いだ けに余計引っかかる。（埼玉県・岩田雅夫・25歳）あまり に説明不足な導入部といい、中途半端なデートシーン といい、手抜きにしか見えない立ち絵といい作り込み が甘すぎる。キャラによる難易度の違いも気になると ころ。ファンアイテムなんだから、もう少し気分良く 遊ばせてほしかった。（長野県・平出亘・23歳）

## ↓オッズ表サターンB

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 179 | 177 | セクシーパロディウス | SHT | 7.8765 |
| 180 | 180 | 金沢将棋 | TAB | 7.8571 |
| 181 | 172 | 宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨） | ETC | 7.8545 |
| 182 | 181 | 峠KING THE SPIRITS | RAC | 7.8475 |
| 183 | 182 | 天地を喰らうII～赤壁の戦い～ | ACT | 7.8474 |
| 184 | 183 | 慶応遊撃隊 活劇編 | ACT | 7.8453 |
| 185 | 184 | FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～ | SLG+RPG | 7.8444 |
| 186 | 185 | ワールドシリーズベースボールII | SPT | 7.8275 |
| 187 | 186 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | PUZ | 7.8111 |
| 188 | 171 | DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売） | ETC | 7.8041 |
| 189 | 200 | エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム | RPG | 7.8 |
| 190 | 189 | 三國志IV | SLG | 7.7915 |
| 191 | 190 | ウィザードリィVI＆VII コンプリート | RPG | 7.7888 |
| 192 | 179 | ROOM MATE～井上涼子～ | ETC | 7.7878 |
| 193 | 193 | アースワームジム2 | ACT | 7.7857 |
| 194 | 194 | ビクトリーゴール | SPT | 7.7609 |
| 195 | 195 | 首都高バトル'97 | RAC | 7.7609 |
| 196 | 196 | Cubic Gallery | ETC | 7.7333 |
| 197 | 197 | 大運動会 | SLG | 7.7272 |
| 198 | 198 | Dの食卓 | ADV | 7.726 |
| 199 | 199 | ロックマン8 メタルヒーローズ | ACT | 7.7234 |
| 200 | 188 | LULU | ETC | 7.7142 |
| 201 | 203 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～ | ETC | 7.7021 |
| 202 | 202 | DX人生ゲーム | TAB | 7.6997 |
| 203 | 201 | リグロード サーガ2 | S•RPG | 7.6991 |
| 204 | 205 | ROBO・PIT | ACT | 7.69 |
| 205 | 191 | ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ | SLG | 7.6888 |
| 206 | 204 | アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN | RPG | 7.6859 |
| 207 | 206 | ウイニングポスト2 | SLG | 7.6837 |
| 208 | 222 | ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織 | ETC | 7.6744 |
| 209 | 209 | RAMPO（18歳以上推奨） | ADV | 7.6715 |
| 210 | 210 | ぷよぷよ通 | PUZ | 7.6697 |
| 211 | 192 | ふしぎの国のアンジェリーク | TAB | 7.6666 |
| 212 | 211 | 提督の決断II | SLG | 7.6666 |
| 213 | 212 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント | ETC | 7.6666 |
| 214 | 213 | サンダーフォース ゴールドパック1 | SHT | 7.653 |
| 215 | 216 | 日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1 | PUZ | 7.6511 |
| 216 | 215 | Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔 | ACT | 7.65 |
| 217 | 220 | GAME WARE VOL.4 | ETC | 7.644 |
| 218 | 306 | 神風拳 | ACT | 7.6363 |
| 219 | 217 | マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定） | PUZ | 7.6216 |
| 220 | 238 | マンクスTT－スーパーバイク－ | RAC | 7.6093 |
| 221 | 231 | 空想科学世界ガリバーボーイ | RPG | 7.6091 |
| 222 | 218 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～ | ETC | 7.6078 |
| 223 | 219 | キング・オブ・ボクシング | SPT | 7.5974 |
| 224 | 207 | 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～ | ADV | 7.5945 |
| 225 | 221 | でろ～んでろでろ | PUZ | 7.5833 |
| 226 | 223 | 本格プロ麻雀 徹萬Special | TAB | 7.5789 |
| 227 | 225 | リンクル・リバー・ストーリー | A•RPG | 7.5785 |
| 228 | 224 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～ | ETC | 7.5777 |
| 229 | 226 | エイリアン トリロジー | SHT | 7.5625 |
| 230 | 208 | 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション | ADV | 7.5555 |
| 231 | 227 | クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～ | ACT | 7.5545 |
| 232 | 228 | SIDE POCKET2～伝説のハスラー～ | TAB | 7.5485 |
| 233 | 187 | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 | ACT | 7.5454 |
| 234 | 229 | 卒業クロスワールド | ADV | 7.5454 |
| 235 | 230 | ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～ | ACT | 7.5407 |
| 236 | 232 | リグロード サーガ | RPG | 7.5288 |
| 237 | 233 | ワールドヒーローズパーフェクト | ACT | 7.5285 |
| 238 | 234 | サンダーストーム＆ロードブラスター | ACT | 7.5217 |
| 239 | 214 | エレベーターアクションリターンズ | ACT | 7.52 |
| 240 | 235 | ステークスウィナー | ACT | 7.5185 |
| 241 | 236 | シムシティ2000 | SLG | 7.5092 |
| 242 | 237 | 上海 万里の長城 | PUZ | 7.5088 |
| 243 | 240 | マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～ | SLG | 7.5 |
| 244 | 新 | SUPER CASINO SPECIAL | TAB | 7.5 |
| 245 | 239 | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定） | TAB | 7.4964 |
| 246 | 241 | ウイニングポストEX | SLG | 7.4813 |
| 247 | 243 | 野茂英雄ワールドシリーズベースボール | SPT | 7.48 |
| 248 | 242 | ゴジラ－列島震撼－ | SLG | 7.4659 |
| 249 | 244 | ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨） | RPG | 7.4641 |
| 250 | 245 | セガ インターナショナル ビクトリーゴール | SPT | 7.4598 |
| 251 | 246 | ザ・ホード | SLG | 7.4509 |
| 252 | 248 | きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け） | ADV | 7.4203 |
| 253 | 251 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～ | ETC | 7.4177 |
| 254 | 252 | エアーマネジメント'96 | SLG | 7.4166 |
| 255 | 250 | ルパン三世 THE MASTER FILE | ETC | 7.4117 |
| 256 | 253 | RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！ | ACT | 7.4117 |
| 257 | 267 | 昇龍三國演義 | SLG | 7.4117 |
| 258 | 249 | ZORK I | ADV | 7.4102 |
| 259 | 271 | 新テーマパーク | SLG | 7.3888 |
| 260 | 254 | 実戦 パチスロ必勝法！ 3 | TAB | 7.3846 |
| 261 | 247 | 七つの秘館 | ADV | 7.3804 |
| 262 | 255 | クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～ | ACT | 7.3701 |
| 263 | 256 | アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18） | TAB | 7.3662 |
| 264 | 257 | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | SHT | 7.3613 |
| 265 | 260 | 疾風魔法大作戦 | SHT | 7.3518 |
| 266 | 259 | テーマパーク | SLG | 7.3382 |
| 267 | 261 | 実況パワフルプロ野球'95 開幕版 | SPT | 7.3382 |
| 268 | 258 | SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1 | PUZ&ACT | 7.3333 |
| 269 | 263 | マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96 | SPT | 7.3333 |
| 270 | 264 | 鋼鉄霊域（スティールダム）（通信ケーブル同梱／ソフト単品） | SHT | 7.3333 |
| 271 | 262 | 水滸演武 | ACT | 7.3265 |
| 272 | 265 | BLOOD FACTORY（18歳以上推奨） | SHT | 7.3181 |
| 273 | 266 | ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま | PUZ | 7.3139 |
| 274 | 268 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～ | ETC | 7.2982 |
| 275 | 269 | ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム | TAB | 7.2857 |
| 276 | 272 | NBA JAM トーナメントエディション | SPT | 7.2647 |
| 277 | 273 | ギャルズパニックSS | A•PUZ | 7.2631 |
| 278 | 276 | スチームギア★マッシュ | ACT | 7.2539 |
| 279 | 274 | 麻雀大会II Spesial | TAB | 7.25 |
| 280 | 275 | 麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品） | TAB | 7.2342 |
| 281 | 新 | アーサーとアスタロトの謎魔界村 | PUZ | 7.2307 |
| 282 | 277 | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | ACT | 7.2229 |
| 283 | 278 | 輝水晶伝説アスタル | ACT | 7.2216 |
| 284 | 279 | m～君を伝えて～ | SLG | 7.2083 |
| 285 | 280 | アメリカ横断ウルトラクイズ | QIZ | 7.2038 |
| 286 | 281 | プリクラ大作戦 | A•SHT | 7.1935 |
| 287 | 282 | ソニックウイングス スペシャル | SHT | 7.1929 |
| 288 | 283 | ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 | ACT | 7.1813 |
| 289 | 284 | くるりんPA！ | PUZ | 7.1724 |

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。



【出てましたねぇ……】「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!! サタマガの綾小路ブラック氏がエルフ特集のトゥナイトにぃっ！」「おー……。そーいやそうだったのぉ。うまの野郎も出てやがったし。後で聞いたら、結構この業界の人って、あの時間帯見てんのな。みんな見たよって言ってたし」「隊長、サターンの活性化のために、サタマガのテレビ番組でもやりませんかね。さあー、今週の最下位はーっ？ とかやったり（笑）」「わははははははは。そりゃ、まずいって」

セガサターン読者レース Vol.53

# オッズ表サターンC

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|
| 290 | 285 | エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood | PUZ | 7.1666 |
| 291 | 286 | バトルモンスターズ(18歳以上推奨) | ACT | 7.1583 |
| 292 | 287 | GAME-WARE VOL.1 | ETC | 7.1551 |
| 293 | 294 | 銀河英雄伝説 | SLG | 7.1527 |
| 294 | 288 | ヴァーチャルハイドライド | A•RPG | 7.1523 |
| 295 | 289 | Destruction Derby(デストラクションダービー) | RAC | 7.1428 |
| 296 | 290 | NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R | RAC | 7.1421 |
| 297 | 292 | ロードラッシュ | RAC | 7.1346 |
| 298 | 291 | 海底大戦争 | SHT | 7.125 |
| 299 | 293 | 首領蜂(ドンパチ) | SHT | 7.1172 |
| 300 | 295 | ソード&ソーサリー | RPG | 7.11 |
| 301 | 270 | もうちゃ | PUZ | 7.1052 |
| 302 | 296 | ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨) | ADV | 7.0847 |
| 303 | 297 | ヘンリーエクスプローラーズ | SHT | 7.0833 |
| 304 | 298 | おまかせ!退魔業(セイバーズ) | ADV | 7.0816 |
| 305 | 302 | QUOVADIS(クオ・ヴァディス) | SLG | 7.0669 |
| 306 | 300 | アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す | SLG | 7.0666 |
| 307 | 303 | ウルトラマン 光の巨人伝説 | ACT | 7.0476 |
| 308 | 304 | GOTHAⅡ ～天空の騎士～ | SLG | 7.0192 |
| 309 | 305 | ぐっすんおよよ・S | PUZ | 7.0175 |
| 310 | 307 | ストリートファイター リアルバトル オン フィルム | ACT | 6.9834 |
| 311 | 315 | バップ・ブリーダー | SLG | 6.971 |
| 312 | 308 | サンダーホークⅡ | SHT | 6.961 |
| 313 | 309 | ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定) | TAB | 6.9494 |
| 314 | 299 | スカイターゲット | SHT | 6.9444 |
| 315 | 310 | 新型くるりんPA! | PUZ | 6.9444 |
| 316 | 311 | GAME WARE VOL.3 | ETC | 6.9428 |
| 317 | 312 | SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール | ETC | 6.9207 |
| 318 | 313 | NIGHTRUTH "Maria" | ADV | 6.909 |
| 319 | 314 | 柿木将棋 | TAB | 6.8811 |
| 320 | 316 | ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚 | ADV | 6.875 |
| 321 | 317 | 天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨) | ADV | 6.851 |
| 322 | 320 | バーチャルオープンテニス | SPT | 6.836 |
| 323 | 321 | ゲームの達人 | TAB | 6.819 |
| 324 | 322 | SEGA AGES/廊下にイチダントアール | QIZ | 6.8181 |
| 325 | 318 | AQUAZONE for SEGASaturn | SLG | 6.8141 |
| 326 | 301 | 三國志リターンズ | SLG | 6.8125 |
| 327 | 323 | ウルトラマン図鑑 | ETC | 6.8 |
| 328 | 324 | シーバス・フィッシング | SLG | 6.8 |
| 329 | 325 | 必殺パチンココレクション | SLG | 6.8 |
| 330 | 331 | ゲックス | ACT | 6.8 |
| 331 | 319 | STREET RACER EXTRA | RAC | 6.7857 |
| 332 | 326 | おーちゃんのお絵かきロジック | PUZ | 6.7826 |
| 333 | 327 | 松方弘樹のワールドフィッシング | SLG | 6.7647 |
| 334 | 328 | 天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定) | ETC | 6.7549 |
| 335 | 新 | 機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～ | ADV | 6.75 |
| 336 | 329 | マイティヒット～Mighty Hits～ | SHT | 6.75 |
| 337 | 330 | EMIT Vol.2 ～命がけの旅～ | ETC | 6.75 |
| 338 | 332 | PDウルトラマンリンク | PUZ | 6.7241 |
| 339 | 333 | 永世名人 | TAB | 6.7051 |
| 340 | 334 | Turf Wind'96 ～武豊 競争馬育成ゲーム～ | SLG | 6.7 |
| 341 | 335 | ハングオンGP'95 | RAC | 6.6791 |
| 342 | 336 | ダライアスⅡ | SHT | 6.6739 |
| 343 | 337 | オフワールド・インターセプター エクストリーム | SHT | 6.6666 |
| 344 | 338 | EMIT Vol.1 ～時の迷子～ | ETC | 6.6666 |
| 345 | 339 | AI将棋 | TAB | 6.6585 |
| 346 | 340 | テトリスプラス | PUZ | 6.6538 |
| 347 | 341 | テレビアニメ スラムダンク I love Basketball | SPT | 6.6432 |
| 348 | 345 | ズープ | PUZ | 6.6363 |
| 349 | 342 | はいぱぁセキュリティーズS | SLG | 6.6315 |
| 350 | 343 | クリーチャーショック | SHT | 6.6315 |
| 351 | 344 | シャイニング・ウィズダム | A•RPG | 6.6139 |
| 352 | 346 | 爆れつハンター | ADV | 6.6 |
| 353 | 347 | THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り) | ETC | 6.5594 |
| 354 | 349 | GRAN CHASER(グランチェイサー) | RAC | 6.5497 |
| 355 | 348 | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定) | TAB | 6.5465 |
| 356 | 350 | Body Special 264 | PUZ | 6.5454 |
| 357 | 351 | 闘神伝S | ACT | 6.5411 |
| 358 | 352 | リターン・トゥ・ゾーク | ADV | 6.5185 |
| 359 | 353 | 四柱推命ピタグラフ | ETC | 6.5 |
| 360 | 354 | ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～ | SHT | 6.4913 |
| 361 | 355 | ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード | SPT | 6.438 |
| 362 | 356 | バーチャレーシング セガサターン | RAC | 6.438 |
| 363 | 357 | ゲームの達人2 | TAB | 6.4285 |
| 364 | 366 | デスクリムゾン 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨) | SHT | 6.4285 |
| 365 | 358 | バーチャフォトスタジオ(X指定) | SLG | 6.4074 |
| 366 | 359 | 麻雀四姉妹 若草物語(X指定) | TAB | 6.4 |
| 367 | 360 | タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I. | RAC | 6.4 |
| 368 | 361 | ファンキー・ヘッド・ボクサーズ | ACT | 6.4 |
| 369 | 362 | 料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～ | ETC | 6.3684 |
| 370 | 363 | 雀兄弟劇場第一巻 麻雀編 | TAB | 6.3571 |
| 371 | 365 | 平成天才バカボン すすめ!バカボンズ | PUZ | 6.3545 |
| 372 | 364 | 闘神伝URA | ACT | 6.3451 |
| 373 | 368 | 爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX | QIZ | 6.3333 |
| 374 | 369 | ロックマンX3 | ACT | 6.3333 |
| 375 | 370 | マジカルドロップ | PUZ | 6.3235 |
| 376 | 371 | 真説・夢見館 扉の奥に誰かが… | ADV | 6.3191 |
| 377 | 372 | モータルコンバットⅡ完全版(X指定) | ACT | 6.2903 |
| 378 | 374 | ブラックファイアー | SHT | 6.28 |
| 379 | 373 | ドラゴンボールZ 真武闘伝 | ACT | 6.2786 |
| 380 | 375 | 実戦麻雀 | TAB | 6.2631 |
| 381 | 376 | TETRIS S | PUZ | 6.258 |
| 382 | 377 | アローン・イン・ザ・ダーク2 | ADV | 6.2413 |
| 383 | 378 | 信長の野望 リターンズ | SLG | 6.2142 |
| 384 | 379 | MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION | ETC | 6.2 |
| 385 | 380 | ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅 | ETC | 6.2 |
| 386 | 367 | マジックカーペット(通常版/マルコン同梱版) | SHT | 6.1875 |
| 387 | 381 | ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和 | TAB | 6.1875 |
| 388 | 383 | エアーズアドベンチャー | RPG | 6.1803 |
| 389 | 384 | ゲームの達人 THE上海 | PUZ | 6.1785 |
| 390 | 385 | ナイトストライカーS | SHT | 6.1666 |
| 391 | 386 | 餓狼伝説3 遥かなる戦い | ACT | 6.1582 |
| 392 | 387 | GOTHA ～イスマイリア戦役～ | SLG | 6.1554 |
| 393 | 388 | ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品) | SHT | 6.1428 |
| 394 | 389 | EMIT Vol.3 ～私にさよならを～ | ETC | 6.1428 |
| 395 | 390 | 新・忍伝(18歳以上推奨) | ACT | 6.1409 |
| 396 | 391 | 湾岸デッドヒート | RAC | 6.1297 |
| 397 | 382 | NIGHTRUTH(ナイトルース) Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨) | ADV | 6.0909 |
| 398 | 392 | ロードランナーレジェンドリターンズ | PUZ | 6.081 |
| 399 | 397 | DX日本特急旅行ゲーム | TAB | 6.0666 |
| 400 | 393 | HYPER REVERTHIONハイパーリヴァーシオン | SHT | 6.0434 |

# ✕新着要注意馬紹介 ちょっと気になるタイトルだけど、デキはもう一息?

## 450着 NEW SOFT 3D Lemmings

イマジニア/'96・8・23
6,800円/PUZ

| | |
|---|---|
| 全投票平均点 | 4.5 |
| 本誌の平均点 | 6.33 |

3Dのレミングスということでレミングスの世界に立体感があって、アップ画面でレミング達を観察できるのは面白い。しかし、これでは命令をレミング達に出しにくく、別のゲームのように感じられた。この点では、今までの平面画面のほうが操作しやすかった。MD版、GG版をプレイしていたので、とても期待し

## 466着 NEW SOFT ゲン ウォー

ヴァージンインタラクティブ/'96・4・26
5,800円/SHT

| | |
|---|---|
| 全投票平均点 | 3.6 |
| 本誌の平均点 | 6.33 |

DOOM風の3Dシューティング。自由度も高いし、操作も簡単。アクション初心者でも楽しむことができると思う。逆に、適当に撃っていれば突き進むことができる感があるので、すぐに飽きてしまうだろう。ダンジョンは、もう少し複雑なほうが攻略のしがいがあると思う。全体的としてはうまくまとまっていて、ま

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|
| 401 | 395 | Race Drivin' | RAC | 6.0408 |
| 402 | 394 | 麻雀ハイパーリアクションR(X指定) | TAB | 6.0294 |
| 403 | 398 | ホーンテッドカジノ | TAB | 5.9705 |
| 404 | 399 | GAME-WARE VOL.2 | ETC | 5.96 |
| 405 | 396 | The PSYCHOTRON(18歳以上推奨) | ADV | 5.9411 |
| 406 | 400 | NFLクォーターバッククラブ'96 | SPT | 5.9 |
| 407 | 401 | 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ | RAC | 5.9 |
| 408 | 402 | DEATH MASK(18歳以上推奨) | ADV | 5.8571 |
| 409 | 403 | 超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨) | SHT | 5.8148 |
| 410 | 405 | THE MAKING OF NIGHTRUTH | ETC | 5.7906 |
| 411 | 406 | バーチャルカジノ | TAB | 5.7826 |
| 412 | 407 | フィッシング甲子園 | SPT | 5.7647 |
| 413 | 404 | ロジックパズル レインボータウン | PUZ | 5.75 |
| 414 | 408 | 時空探偵DD～幻のローレライ～ | ADV | 5.7317 |
| 415 | 409 | BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | ACT | 5.6666 |
| 416 | 410 | スペースインベーダー | SHT | 5.6363 |
| 417 | 411 | NINKU―忍空― ～強気な奴等の大激突!～ | ACT | 5.6293 |
| 418 | 412 | 鉄球～TRUE PINBALL～ | PIN | 5.625 |
| 419 | 413 | WanChai Connection(18歳以上推奨) | ADV | 5.6148 |
| 420 | 415 | ブレインバトルQ | QIZ | 5.6071 |
| 421 | 414 | 戦略将棋 | TAB | 5.6 |
| 422 | 416 | 麻雀悟空・天竺 | TAB | 5.5505 |
| 423 | 417 | タイムギャル&忍者ハヤテ | ETC | 5.5384 |
| 424 | 418 | アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版) | ACT | 5.5 |
| 425 | 420 | 毎日変わるクイズ番組 クイズ365 | QIZ | 5.405 |
| 426 | 419 | GALJAN(X指定) | TAB | 5.3888 |
| 427 | 421 | FIFAサッカー'96 | SPT | 5.3888 |
| 428 | 422 | ゲイルレーサー | RAC | 5.3735 |
| 429 | 423 | 「占都物語」その1 | ETC | 5.3529 |
| 430 | 424 | 麻雀巌流島 | TAB | 5.3333 |
| 431 | 425 | ボボイッとヘベれけ | PUZ | 5.317 |
| 432 | 426 | ハイオクタン | RAC | 5.3125 |
| 433 | 427 | Break Thru! | PUZ | 5.2812 |
| 434 | 428 | 麻雀天使エンジェルリップス(X指定) | TAB | 5.2631 |
| 435 | 430 | ダイダロス | SHT | 5.2119 |
| 436 | 431 | TAMA | ACT | 5.1956 |
| 437 | 429 | ドラえもん のび太と復活の星 | ACT | 5.147 |
| 438 | 432 | ストリートファイターⅡ ムービー | ETC | 5.1395 |
| 439 | 433 | 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! | ETC | 4.9531 |
| 440 | 434 | シミュレーション・ズー | SLG | 4.923 |
| 441 | 439 | 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント | SHT | 4.88 |
| 442 | 435 | 球転界 | PIN | 4.8666 |
| 443 | 437 | ファーザー・クリスマス | ADV | 4.8235 |
| 444 | 436 | 犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨) | ADV | 4.8076 |
| 445 | 438 | タイタンウォーズ | SHT | 4.8 |
| 446 | 440 | QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～(18歳以上推奨) | ADV | 4.7777 |
| 447 | 441 | HORROR TOUR | ADV | 4.7368 |
| 448 | 442 | ただいま惑星開拓中! | SLG | 4.7058 |
| 449 | 443 | ～制服伝説～プリティファイターX(18歳以上推奨) | ACT | 4.5801 |
| 450 | 新 | 3D Lemmings | PUZ | 4.5 |
| 451 | 444 | 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER | SPT | 4.4827 |
| 452 | 445 | シュトラール ～秘められし七つの光～ | ACT | 4.4117 |
| 453 | 446 | サイベリア | SHT | 4.409 |
| 454 | 447 | バーチャルバレーボール | SPT | 4.125 |
| 455 | 448 | 結婚前夜(限定販売) | ETC | 4.125 |
| 456 | 449 | 麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨) | TAB | 4.0322 |
| 457 | 450 | 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨) | TAB | 4.0 |
| 458 | 451 | アイレム アーケード クラシックス | ETC | 4.0 |
| 459 | 452 | WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～ | SPT | 3.9166 |
| 460 | 453 | 熱血親子 | ACT | 3.8641 |
| 461 | 454 | ハットトリックヒーローS | SPT | 3.8461 |
| 462 | 455 | 痛快!スロットシューティング | ETC | 3.8181 |
| 463 | 456 | 北斗の拳 | ADV | 3.783 |
| 464 | 457 | 必殺! | ACT | 3.7446 |
| 465 | 458 | レボリューションX(18歳以上推奨) | SHT | 3.7333 |
| 466 | 新 | ゲン ウォー | SHT | 3.6 |
| 467 | 459 | FIST | ACT | 3.4761 |
| 468 | 460 | 学校の怪談 | ADV | 3.3086 |
| 469 | 461 | ジョニー・バズーカ | ACT | 3.2857 |
| 470 | 462 | DARKSEED(18歳以上推奨) | ADV | 3.2734 |
| 471 | 463 | ハートビートスクランブル | ADV | 3.1052 |
| 472 | 464 | ライズ オブ ザ ロボット2 | ACT | 3.0 |
| 473 | 466 | 結婚～Marriage～ | SLG | 2.9192 |
| 474 | 465 | カオスコントロール リミックス | SHT | 2.8913 |
| 475 | 468 | カオスコントロール | SHT | 2.7142 |
| 476 | 467 | PLANET JOKER | SHT | 2.6904 |
| 477 | 469 | 美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～ | ACT | 2.619 |
| 478 | 470 | ぱっぱらぱおーん | PUZ | 2.5238 |
| 479 | 471 | 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨) | TAB | 2.4814 |
| 480 | 472 | ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー | ETC | 2.2727 |
| 481 | 474 | 大冒険 セントエルモスの奇跡 | SLG+RPG | 2.0573 |
| 482 | 473 | スタンバイ Say You!(18歳以上推奨) | ADV | 2.0333 |
| 483 | 475 | デス クリムゾン | SHT | 1.8577 |

## オッズ表サターンB寸評 やっぱり静観?中堅新着ソフトは今週も乱高下

まずは注目の中堅オッズ。「神凰拳」は珍しい上昇パターンで88ランクアップの218位。「Zガンダム」は46位ダウンで233位に。まだまだ要静観?

B表新着その1の「スーパーカジノ」。

お前もパズルに?の「謎魔界村」はB表に。

## オッズ表サターンC寸評 まさに不死鳥!ゴッドバードのデス様返り咲き!

やってみればまさに真っ白な世界が見える(笑)オッズ表Cの最下位帝王玉座。今週もゴッドバード「デス」様は、不動の空白地帯を支配。まさに運命。運命は英語で言うと"デスティニー"。頭文字が同じデスとは、まさしく運命(笑)。次号運命は変えられるか?見逃して。いや、見逃すな(笑)。

よく見るとC表デビューの「ナデシコ」。

やりたくて夢にまで見る人も多い?「デス」。

【また、いくかい?】「うおおおおおおっ! サタマガ編集部チェーック!!」「おおっ、隊長。またもや唐突ですな」「秋来れば、スポーツやろうよ、セガサターン」「…………はい?」「発表会ああ発表会発表会」「…………んん?」「エイジスは忘れた頃にやってくる」「…………ほう……」「サタマガは業界初の日刊化」「……ウソッ?」「今週は以上っ!」「えええーっ? なんスカなんスカ、そりゃ。全然わからないスヨ。ブーブーッ」「今週は一句しゃれてみたぜよ。これ以上言うと、怒られるからの。ま、3カ月後に見直せばわかるぜよ」「隊長……」「今度はもう少し詳しくやるからよ」

## ↓次回出走予定馬パドック情報

今週は注目ソフトが、ちょっと出尽くした感じかな。それでも気になる中堅ソフトをみんなとチェーック！

### ?着 逆鱗弾

ヴァージンインタラクティブ／'97・4・18
5,800円／SHT

| 予想オッズ | ? |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 4.33 |

ひと昔前のゲームといった感じ。最近のモノと比べると、明らかに見劣りしてしまう。でも、それよりも、ところどころで発生するロードや、処理落ちのほうが気になる。画面切換の部分ならともかく、ゲーム進行中に中断されるは頭にくる。（山形県・大江泰一・23歳）ゲームの雰囲気とあっているかは疑問だけど、サウンドはけっこういい。（東京都・中林翔一・19歳）

### ?着 キャスパー

インタープレイ／EAV／'97・4・25
5,800円／ACT

| 予想オッズ | ? |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 6.33 |

映画原作モノによくありがちな、ハズレゲームではない。ほのぼのとしたストーリー展開といい、パズル風の仕掛けのある屋敷といい、なかなかグッド。操作になれるまでしばらくかかるけれど、難易度は低めになっているので初心者でも安心して楽しめる。かえって、物足りなくなるくらいだ。また原作を知らなくてもゲームとして楽しめる。（神奈川県・清水道雄・16歳）

### ?着 東京SHADOW

タイトー／'97・4・25
8,800円／MOV

| 予想オッズ | ? |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 6.66 |

実写を使ったゲームは安っぽく感じることが多いが、これはその好例。ただし、恐ろしく感じられるべきところもそれほど、といった感じで、うまく雰囲気が伝わってこないのがかなり残念。でも、分岐が多くて深く物語を楽しむことはできる。1ゲームがもう少し長くプレイできればよかった。（兵庫県・田所慶子・26歳）

### ?着 DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～

ヒューマン／'97・5・2
5,800円／RAC

| 予想オッズ | ? |
| --- | --- |
| 本誌の平均点 | 5.33 |

洋ゲー特有の大味さが色濃く出ているゲーム。レースゲームの名前はついているが、スピードを出す爽快感を味わうものではなく、ガタガタなコースでオフロード感覚を楽しむもの。コースレイアウトも細かいテクニックを必要とするものではないので、普通のレースゲームとしては物足りないかもしれないが、また違った意味で爽快感がある。（長野県・平野亮一・21歳）

## 場外馬券場 高級馬主の声

●「DIGITAL DANCE MIX」の新作には、SPEEDを起用してほしい。ダメなら踊る光吉君でも可（笑）。（群馬県・北村瑶子・16歳）

●本物まで来日したKANEKOのジャッキー・チェンのゲームって、結局どうなったの?（愛知県・作山弘・17歳）

●サタコレで、「デス」様を出してほしいと思うのは

## セガサターンソフト総評

### 少々一休みの首位争い?

5月は五月病なんて、よく聞くけれど、新作ソフトも大物がイマイチ出てこない時期なのかな？　上位陣は依然混戦模様ながら、今の勢いなら当分「下級生」の1位は揺るぎそうにない感じ？　恐怖の（笑）最下位帝王血戦も、意外な伏兵があるかもよ？

## ↓オッズ表セガサターン周辺機器

| 順位 | 前回 | 周辺機器名 | 全投票平均点 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 1 | バーチャスティックプロ（セガ／24,800円） | 9.7832 |
| 2 | 2 | セガサターンキーボード（セガ／9,800円） | 9.3272 |
| 3 | 3 | セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円） | 9.2678 |
| 4 | 4 | リアルアーケードVF（ホリ／3,980円） | 9.2137 |
| 5 | 5 | セガマルチコントローラー（セガ／3,800円） | 9.1468 |
| 6 | 6 | ホリパッドSS（ホリ／1,500円） | 8.7857 |
| 7 | 7 | SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円） | 8.7808 |
| 8 | 8 | ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円） | 8.7234 |
| 9 | 9 | セガサターンモデムセット（セガ／14,800円） | 8.7129 |
| 10 | 10 | セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円） | 8.6869 |
| 11 | 11 | バーチャスティック（新型／セガ／5,800円） | 8.6831 |
| 12 | 16 | セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円） | 8.6752 |
| 13 | 12 | セガサターンツインスティック（セガ／5,800円） | 8.6571 |
| 14 | 13 | バーチャガン（セガ／2,900円） | 8.6111 |
| 15 | 14 | ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円） | 8.5139 |
| 16 | 15 | セガサターンワープロセット（セガ／29,800円） | 8.3703 |
| 17 | 17 | ファイタースティックX（アスキー／3,580円） | 8.0817 |
| 18 | 18 | ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円） | 7.9714 |
| 19 | 19 | SSプロコマンダー（オプテック／3,680円） | 7.7659 |
| 20 | 20 | アナログミッションスティック（セガ／7,800円） | 7.6845 |
| 21 | 21 | シャトルマウス（セガ／3,000円） | 7.6382 |
| 22 | 22 | レーシングコントローラー（セガ／5,800円） | 7.3231 |
| 23 | 23 | アスキーパッドX（アスキー／2,580円） | 7.3222 |
| 24 | 24 | SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円） | 7.0273 |
| 25 | 25 | サンサターンパッド（サンソフト／3,480円） | 6.9446 |
| 26 | 26 | スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円） | 6.8 |
| 27 | 27 | バーチャスティック（セガ／4,800円） | 6.4255 |
| 28 | 28 | SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円） | 5.6478 |
| 29 | 29 | SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円） | 5.4857 |

## 着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフは、先週同様、豪血寺一族の最新作「GROOVE ON FIGHT」だ。やればハマる熱い対戦格闘は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

### 今号の着順予想

引き続き「GROOVE ON FIGHT」は何着だ？

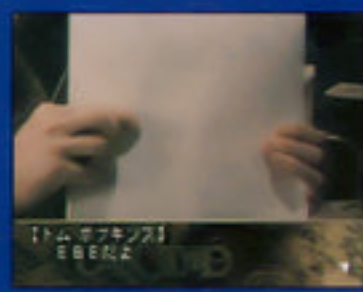
【隊長さんの予想】今週は一転。68着でいこうかの。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し抑えて91着でいくぜ。

**5/16・23号当選者**

5/16・23号予想「機動戦艦ナデシコ」は、両予想屋惨敗の335着で決着。正解者は全応募者中たったの2名。あまりの大穴に今週は特別にソフト2本をプレゼントだ。埼玉県・酒巻弘樹くん、香川県・田辺哲郎くんはおめでとう。

## オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位までで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週もそそる宇宙人ソフト（?）「THE UNSOLVED」の予想をしてもらうぞ。もう発売ずみのこのゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

### 今号のオッズ予想

引き続き「THE UNSOLVED」は何点だ？

【隊長さんの予想】難しいから、8.1596に変更じゃ。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し高いよ。8.3575で。

**5/16・23号当選者**

5/16・23号予想「機動戦士Zガンダム」の初登場オッズは、前回ランクインしたとおり7.8で決着。近似予想者の多かった中、今回は2名のピッタリ賞が出たぞ。兵庫県・長谷智宏くんと福岡県・金子雅志くんにはソフト2本だ！

## セガサターン読者レース 参加者大募集中！

### ハガキの書き方例

中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：5本まで）
・サクラ大戦（10点）
・パーラップ2（10点）
・新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression（9点）
・レイヤーセクション（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器を募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「GROOVE ON FIGHT」着順予想：97着
「THE UNSOLVED」オッズ予想：8.3295
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の

## 今号の特別プレゼント！

### 3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

**5/16・23号当選者**

5/16・23号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は滋賀県・渡辺智くん、東京都・北澤大介くん、静岡県・猪野均くん、茨城県・高谷真一くん、京都府・浅野絵里さんの5名だ。おめでとう！

【次号予告！】「やるぜサタマガ！」「はい？」「次号は、特集にひと味違う企画を用意！」「たいちょう。で、何スカ、それ？」「あえて言えば、某編集王の支配社乗っ取り企画（ウソ）。賛否両論、侃々諤々、まあ、笑い飛ばして見てやってくれ！」「はあ……」「まだまだ週刊誌になってたかだか4カ月のサタマガ。ドーンとチャレンジしまくろうじゃないの」「おおっ」「次号も必見じゃーっ！」「隊長、最近なんか宣伝屋づいてますよ」



読者レース応募券 6/6号

# エニックスの第1弾タイトルが

全サターンユーザーが注目する、エニックスのオリジナルタイトルがついに姿を現した。開発の雨宮監督、ギブロのインタビューを交えて、作品の魅力を最大限に見せる！

## 鬼才・雨宮慶太が10年以上温めていたファンタジーワールドをアドベンチャーに

SPECIAL 特報!! REPORT

完成度 60%

映画監督として名高い雨宮氏は語る。「僕がこういうものを好きだということは、誰も知らないだろう」と。十数年練られた氏の幻想世界が、アドベンチャーゲームとして解放されるときがきた。木の葉１枚にまでこだわった映像の美しさ。不思議な姿をしたキャラクターの体温を、まずは初公開された画面から感じてほしい。

# 七ッ風の島物語

ななつかぜのしまものがたり

- エニックス
- 今秋発売予定
- 価格未定
- アドベンチャー
- １人プレイのみ
- 全年齢推奨

草の広場周辺

これが「七ッ風の島物語」のワールドマップの一部。これだけを見ると、どうやら世界は多重階層、つまり、お皿のような大地が何枚も積み重ねられている構造に考えられるが？

## 制作のために結集した豪華スタッフ

### 雨宮慶太
**(キャラクター・ゲームデザイン)**

代表作：映画「ゼイラム」シリーズ、「未来忍者ー慶雲機忍外伝ー」、連作イラスト「キバクロウ」。

### ギブロ
**(企画・プログラム・グラフィック)**

代表作：SFC・N64「ワンダープロジェクトＪ」シリーズ、SFC「46億年物語」。

### バディ・ズー(太田浩一・木下伸司)
**(サウンド)**

代表作：映画「ゼイラム」シリーズ、「人造人間ハカイダー」。CD-ROM「キバクロウ」。

### ミント(森 彰彦)
**(音響効果)**

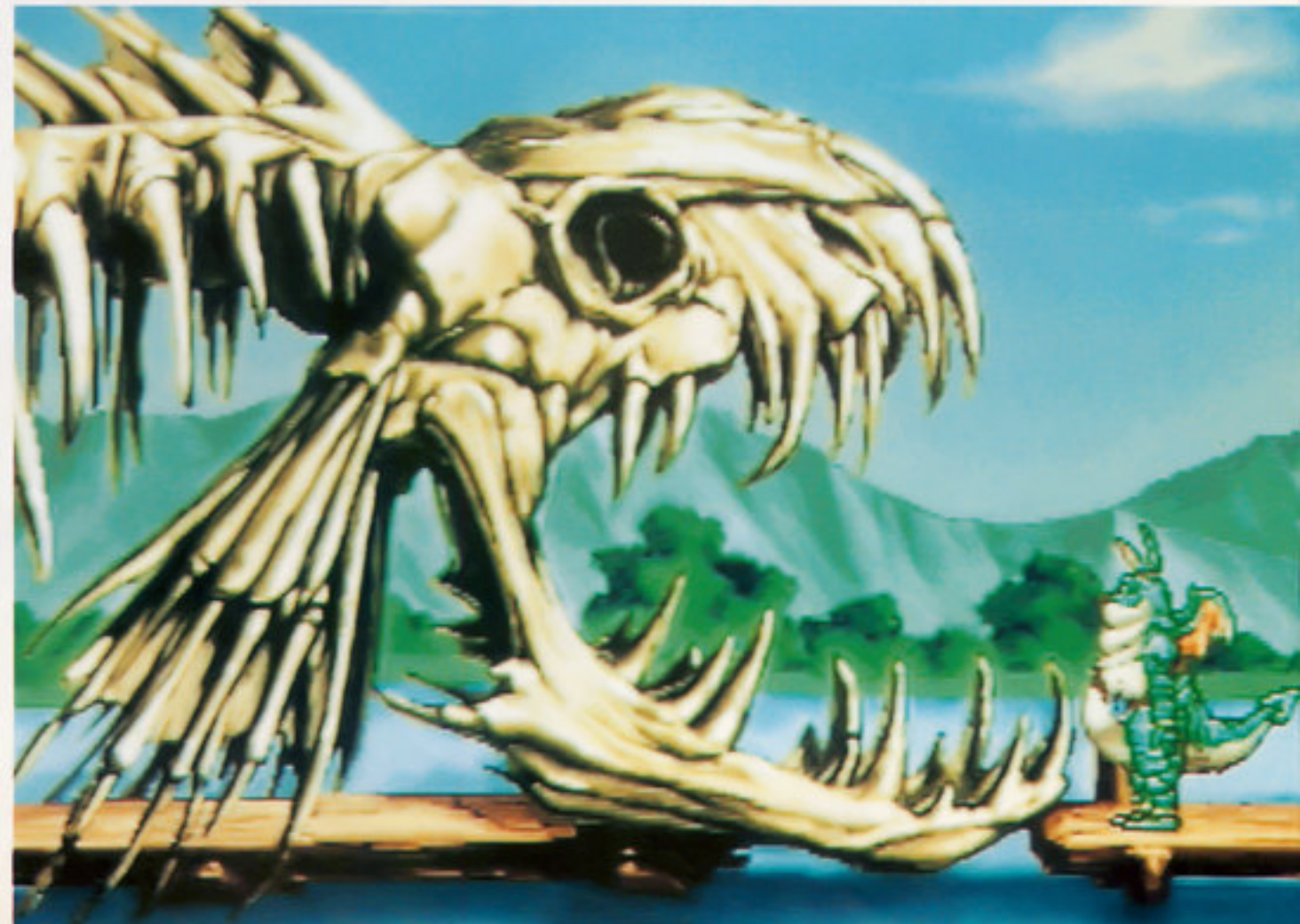
代表作：SFC・N64「ワンダープロジェクトＪ」シリーズ、SFC「ミスティックアーク」。

### エニックス
**(制作プロデュース)**

代表作：FC・SFC「ドラゴンクエスト」シリーズ、SFC「天地創造」、「スターオーシャン」。


※画面は開発中のものです。

巨大な魚の骨を見上げる主人公。登場キャラクターとオブジェクトのスケール感にも、かなり気を配って作られている。

七ッ風の島物語

# ついにベールを脱いだ!!

湖の広場…
羽の泉…
ヒトが、夢を見るところ

基本的にセリフをしゃべるという会話のやり取りはない。ナレーションのようなものが、このように字幕で表示される。

なんと1コマ1コマ撮影した実写の人形アニメがムービーシーンで使用される！ どこで使われるのかはまだ内緒なのだ。

## 主人公 ガープ博士

小さな翼と長いシッポ。私たちの世界で、おそらく「竜」と呼ばれる姿をした彼が、プレイヤーと一体になる主人公のガープだ。のっしのっしと体全体を揺すって歩き、ジャンプをすれば、背中の翼を動かしてゆっくりと地上に降り立つ、非常に愛敬のある動きを見せてくれる。ひとなつっこそうな表情をした彼が、この七ッ風の島で果たしてどんな体験をするのだろうか？ 期待はふくらむばかりである。

光が射し込む泉を発見。水の中へは入ることができるのか？ それとも何かを投げ込む？

何かにビックリした表情。なめらかな動作だけでなく、感情表現も豊かだ。

室内にデンと置いてあるのはラッパ？ 何か不思議な楽器のように見える。ゲーム中に音楽を奏でる場面もあるのかもしれない。

## ヒットメーカー・エニックスの軌跡

'82年からパソコン用ソフトをはじめとし、ゲームソフトの開発・販売に着手してきたコンピュータゲーム制作会社。'97年1月14日にセガサターン参入を発表した。
一般的ではなかったＲＰＧの人気を不動にし、社会現象にもなった「ドラゴンクエスト」シリーズはあまりに有名。その他、アクション、アドベンチャー、ボードゲームなど、幅広いジャンルでヒットを飛ばす、最も注目されているメーカーのひとつである。

### 「ドラゴンクエスト」シリーズ



現在６作目まで発売されている超人気RPG。SFC用にリメイクされた「Ⅲ」も大ヒットした。

### 「天地創造」



'95年に発売された名作アクションRPG。独創性が光る作品が多いのもエニックスブランドの特徴。

# 緑の不思議な世界で7つの

## どこかにあるという 世界 WORLD

物語の舞台は、どこかに存在するといわれる島。「昔々あるところに……」でおなじみの、場所を特定しない、童話特有の言葉の魔法がかかった世界だ。画面にコマンド等は表示されず、プレイヤーはガープ博士を操作して、自分の思った行動がとれるようになっている。

操作は横スクロールのアクションに近い。ガープ博士のスムーズな動きが気持ちいい。

繊細なグラフィックがとにかく素晴らしい。木の枝が風になびいたり、背景もアニメーションするから驚きだ！

## 誰も知らない物語 STORY

序章：風岩

マユ…おきなさい！

生れ変わった命、目ざめなさい！

風なんども、なんども吹いていく。

古びた絵本の１ページ。もしかすると、これがゲームのオープニングシーンなのだろうか？

たくさんの素敵な物語がつまった島へ「黒い風」が吹き、すべての物語を消し去ってしまった。ガープ博士は新たな物語を作るために島へやってくる、というのがストーリーの導入部分になる。物語を作るという目的が、ゲーム中でどう表現されるかが興味深い。

草を切るコドモ
竜人を見つめるコドモ
名のないコドモ

仲良しの仲間が勢ぞろいといった感じ。詩のようなメッセージは何を表しているのだろう。

これがコマ撮りの人形アニメを使った実写ムービー。ＣＧにはない温かな映像に感動！

ヨーロッパの絵本に出てくるようなお月さまが、見る者をファンタジーの世界に引き込む。

ムービーでひょっこりと顔を出すキャラクター。ゲーム本編でも必ず会える。

## まったく違った雰囲気を持つ実写ムービーの演出にも注目

# 風の匂いを感じる……

## CHARACTER

# 奇妙で愛らしい住人たち

ガープ博士の手助けをしてくれるのが島の住人たち。まだ名前もわからない彼らだが、どれも姿が特徴的で、様々な想像をふくらませるには十分といえよう。キャラクターの動きには、体をパーツ別に動かす「多関節」という技術が使われている。これで雨宮氏のイラストが、命を持って動いているようなアニメーションを可能としているのだ。

ガープが島の住人と何か話をしているようだ。相手はしめ縄の巻かれた岩を守っているようにも見える。

日用品が置かれ、生活感あふれる室内。住人たちの家をいろいろと訪ねるのも楽しそう。

入れそうな穴や扉をくぐると、画面がその内部に切り替わる。

島はどこも自然がいっぱい。機械などは登場しないとのこと。

主人公が歩く向きを変えたり、こちらに背中を向けたりする動きもなめらか。

雲海の中にポツンと浮かんだ浮き島。そこにあるのはあのトゲの生えた卵(?)。この場所にたどり着くことはあるのだろうか……。

### これが「七ッ風の島物語」の原点!?

## 雨宮慶太作品集「牙」異邦見聞録

このゲームのルーツとなったのは、雨宮慶太氏がB-CLUB(バンダイ刊)で連載していた「異邦見聞録」という作品。竜人のヤニヤニ・ガープ博士が、七ッ風の国で体験したエピソードを1枚の絵で見せ、その状況を語った手記が添えてある連載企画であった。ここでの主人公は、もちろん「七ッ風の島物語」のガープ博士。この物語の素晴らしい世界観がゲーム本編でもおおいに生かされ、これだけの美麗なグラフィックが実現したのだといえよう。ちなみに連載された全話は、'92年発行の氏の作品集「牙」に収録されているが、現在は出版社に在庫が残っていない状況。どうしても見たいという人は、書店に置いてあるものを探すしかないというのが残念だ。

七ッ風の島物語

**原案・キャラクターデザイン・監督**

# 雨宮慶太

SPECIAL INTERVIEW

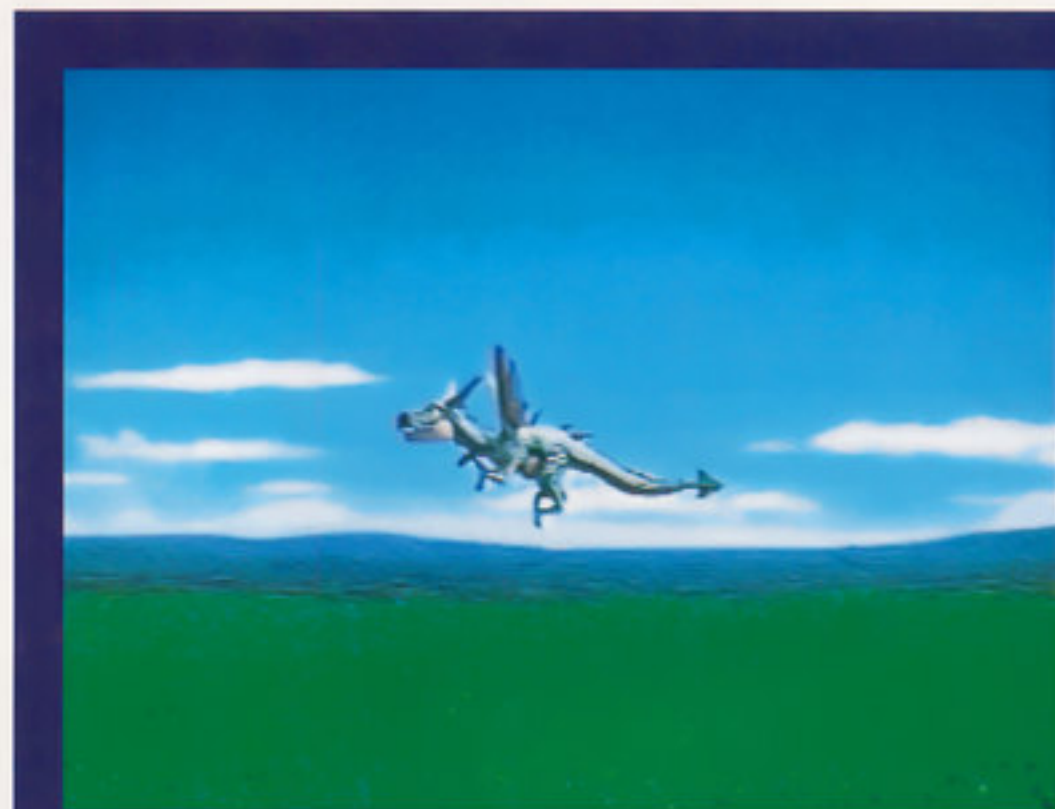
## アドベンチャーゲームだと僕は思っていないんです

——監督は特撮やヒーロー物を多く手がけていることから、そちらのイメージが強いと思うのですが、こういったファンタジーをお作りになったのはどんな理由からですか？

雨宮　もともと特撮物も好きなんですけど、根っこで一番好きなのはファンタジーで、今回やってる世界観は、ずっとやりたかった題材なんですよ。このキャラクターの元祖を考えてたのは僕が高校生の頃だから、20年ぐらい前。少しずつデザインを変えていって、ゲームでほぼ固まったというか。趣味で描いていて、商売にしようとは思ってなかったんです。ゲーム化するに当たって、足した部分とごっそり切っちゃった部分っていうのがあるんですよ。

——どんなことがお話を作るきっかけになったのでしょう？

雨宮　きっかけは単純でね、「ピーターパン」なんです。あれはいろんな本が出ているんですけれども、原点は母親が自分の子供に聞かせるための文章になってるんですよ。あのティンカーベルが死ぬ場面で、お母さんが子供に言うんです。「もしあなたが妖精の存在を信じてるのなら拍手をしなさい。そうすればティンカーベルは生き返る」。その話を知ったときにちょっとショックを受けて。その辺からインタラクティブじゃないけど、昔の本でそういうことをやってるのってすごいなっと。だから発想は意外に新しいものではなく、古い童話からインスパイアされてで

ガーブ博士の姿は、当初からほとんど変わってないとのこと。それだけ監督の思い入れが強いのだ。

監督が絵本らしさ以外に選んだ映像表現は、実写を使ったムービー　このシーンは、オープニングなどでこけおどしのために使われるのではない　ゲーム中、プレイヤーが思いがけない場面で、静かにそれは流れる

きたものなんです。
——この物語はゲーム化以外にも仕事のお話があったそうですが？
雨宮　そうですね。これでアニメーションをやりましょうっていう話があって、企画書とシナリオも書いたんですけれども、いろんな都合で流れてしまった。キャラクターだけ貸すというのもいくつかあったのですが、やっぱりそれじゃ納得できないっていうのがありましたから。
——そこまで大切にされている作品の制作を決心されたわけですから、エニックスさんからの企画には「これだったらといける」というのがあったと思うんですが。
雨宮　エニックスさんのほうから、ゲームを作りましょうという話が最初にあって、内容は一切任せる、一番作りたいゲームをやってくれと言われたんですよ。それで、絶対に自分が最後まで責任を持てるものっていったら、このガープ博士たちの世界を題材にするしかないなと。
——アドベンチャーというジャンルはあとから決まったそうですね。
雨宮　アドベンチャーゲームだとまだ僕は思ってないんですよ。便宜上はアドベンチャーと言ったほうがゲーム雑誌とかでわかりやすいからで。当初考えてたのは、戦闘が一切ないＲＰＧ。シナリオを見せていくっていうんじゃなく、ゲームの中が１つの箱庭みたいで、その中で自分が１つのキャラクターと同化してそこで暮らすような。そこでは虫を捕ったりとか、昆虫標本を作ったりとか、釣りをしたりとか、あと部品を集めれば車も作れるし、車ができればレースもできると。笛を吹いて音楽を奏でることもできる、そういう自分のやりたいことが全部網羅されてる世界というのがやりたかったんです。
——ゲームにしようと決まった頃から、こだわろうとか、こうしようと決めたところなどは？
雨宮　自分としては、どんなゲームにしたいのかというのが一番にあった。それは「メッセージを最後に伝えるんじゃなくて、どんな気持ちでゲームが終えられるのか」っていうことなんです。自分からテーマを投げかけるというより、職人意識で考えましたね。まず大事なのは、面白かったなって終わるゲームにしなくちゃいけないこと。でも、それがスカッと面白いのか、なんか残って面白いのか、終えたときに何か考えさせられるのか、といろいろある。この作品は、途中で言うことを極力こらえて、終わったあとに何かを感じてもらうっていうものにできないかなと思っています。押しつけはしたくないという気持ちがあるんです。
——大切に作っていらっしゃることがわかりますね。ご一緒にお仕事をされているギブロさんとは、話し合いでもいい感じだそうですが。
雨宮　ゲームのスタッフは自分の担当部分に強いこだわりがあって、そこが作家と合えばいいゲームになるだろうし、ずれると破綻するんじゃないかっていう気がするんです。今回はギブロという会社と僕の相性がよかったんで、うまくいってますね。
——開発中の画面写真なども細かくチェックしてらっしゃるそうですが、今のところ感触はどうですか？
雨宮　感触はいいですよ。この作品は、毎週スタッフと会って成果を見せてもらっているんです。だから間違いないっていう感覚が一番強いですね。自分が全部描いてるわけじゃないんですけど、僕の絵のクセやニュアンスがゲームによく反映されていると思います。できあがった画面のへの満足感は、自ら手を下してやった仕事に対する感覚に近いですね。「ああ、ここまでこだわってやってくれるのか」って思うことさえもあります。このスタッフは、今、この作品だけ集中して仕事をしている。そこにすごく誠実さを感じますね。
——それでは最後に、ユーザーをプレイして感じてもらいたいことなどあればお願いします。
雨宮　感じるというか、やっぱり最後まで遊んでほしいなっていう。石があったら動かしてみるとか、人間が考える根本的なものってあるじゃないですか。そういうのは一番純度が高い謎だと思うんです。それいう謎解きって結構やってると楽しいんで。それに、キャラクターの誰かを好きになれたら、この箱庭で遊ぶことが必ず楽しくなると思いますよ。

## ゲームの最後にメッセージを伝えるんじゃなくてどんな気持ちでゲームを終えられるかを考えた

独特の文字フォントに注目。これも雨宮監督のアイデアだ。日本語なのに古代文字を読んでいるみたいで不思議。

獣やハ虫類のようなキャラクターばかりが登場する世界。人間型ではないのは、何か意味が隠されているらしい。

## 雨宮慶太 あめみやけいた

### PROFILE

1959年８月24日生まれ。千葉県浦安市出身。阿佐ヶ谷美術専門学校卒業後、有限会社クラウドを創立。多くの賞を授賞し、イラストレーターとして幅広く活躍する。また、自主制作映画を精力的に撮りながら、「時空戦士スピルバン」「超人機メタルダー」「仮面ライダーBLACK-RX」など東映戦隊シリーズで数々のキャラクターデザインを手掛け、優れた才能を発揮。以後、第１回監督作品「未来忍者─慶雲機忍伝外伝─」を発表し、映画「ゼイラム」、ＴＶシリーズ「鳥人戦隊ジェットマン」の監督業に活躍する。ゲームファンには、ナムコの名作「源平討魔伝」や、NINTENDO64で発売されるハドソンの「デュアルヒーローズ」でおなじみのマルチクリエイターである。
　現在、東京都渋谷区のギャラリー「GoFa」を会場に、初の個展「雨宮慶太の世界」を絶賛開催中。最終日の６月１日（日）まで展示されるものは、ゲーム化されたイラスト原画、キャラクターデザイン原画と、キャラクターデザイナーとしての氏に焦点を当てた作品群になっている。この機会に原画が持つ迫力を体験しに行ってみよう。

# 絵本を思わせるような2Dの映像美学を追求する

企画・プログラム・グラフィック

# GiVRO ギブロ

## 制作スタッフインタビュー

第1報というだけに、まだまだ不明な部分が多い「七ッ風の島物語」。より明確な情報を探るべく、制作現場からの声を聞いてみよう。

### メガドライブでの技術が緻密な表現を可能にした!?

――サターンユーザーにはこれまであまり縁がなかったので、まずはどのような会社なのか教えてください。

富山　設立は6年前になります。以前はセガさんのメガドライブ用ソフト、例えば「マジンサーガ」なども手がけたことがあるんですよ。だから、今回もセガさん(のハード)に対して初めてという意識はしなかったですね。その後、「ワンダープロジェクトJ」以降はずっとエニックスさんの作品を制作してきました。

――ということは、やはりエニックスさんとプロジェクトを組んで仕事をするのは、やりやすいところがあるのでしょうか。

富山　エニクッスさんは、「いいゲームを作る」ということをわかってくれていますね。そもそも、「七ッ風の島物語」を作ろうということ自体がそうですし。例えば開発期間を長く取ると、その分制作費もかさむのですが、「いいものができるまでは待つから、じっくりとやってほしい」と言われるんですよ。制作者としてはすごくありがたいですね。

――では、この作品のゲーム化も、「ぜひやってみたい」と……?

富山　まず、エニックスさんが、「これをゲームにできないか」と、雨宮監督の作品集「異邦見聞録」を持ってこられたのが始まりだったのですが、正直に言ってその時はあまりの絵のすごさに、これを動かすのは不可能だと思ったんです。「この絵のままでいきたい」というのが雨宮監督の希望でしたから。例えば、〝止め絵〟で何カットか入ってくる形式ならゲーム的にまとめることはできるんですけど、でも、「これをやってくれるのは、絶対にギブロしかいな」と言われたときに、やってみようと決めましたね。まあ、その一言に乗せられたかなと(笑)。

――画面写真では伝わらなくて残念ですが、キャラクターが非常に緻密な動きをしていますね。

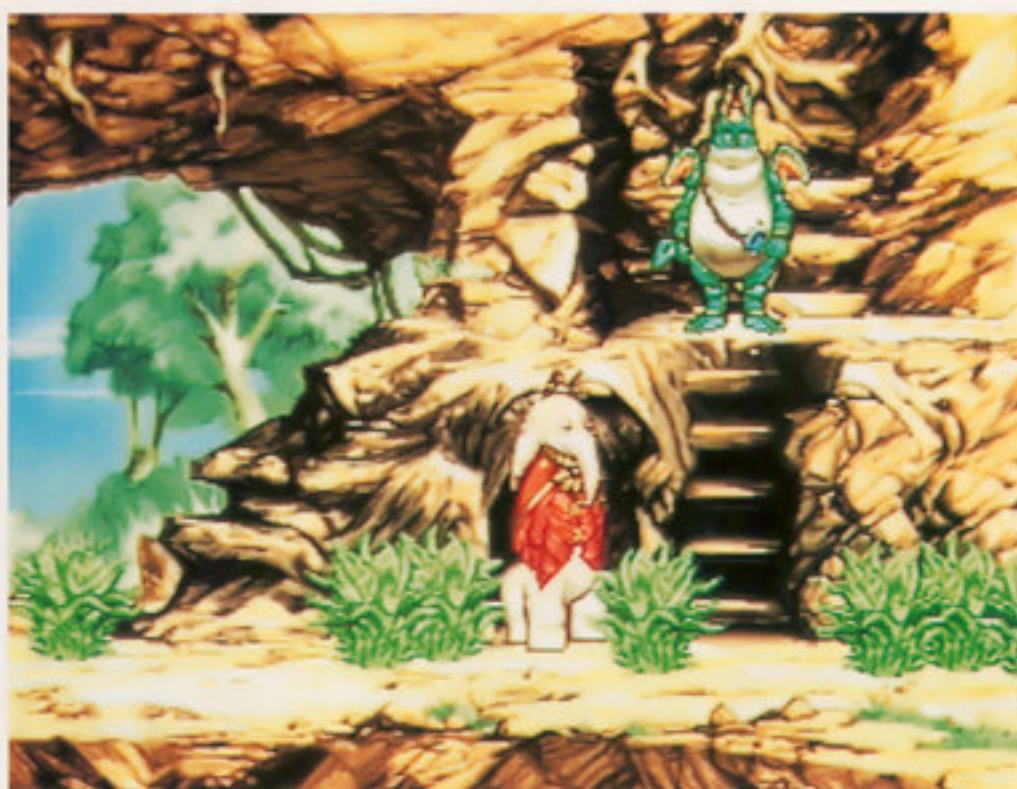
富山　キャラクターをどれだけ動かせるかが一番の問題でした。そこに、早川から、「バラバラのパーツでアニメーションさせてはどうか」という提案があったんですよ。

早川　いわゆる〝多関節〟ですよね。これは「マジンサーガ」で大きいキャラクターを動かすときに使ったことがあったんですが、イラスト調のキャラクターでも、この技術を使えば美しく動かせるだろうと思って。

――立体的な表現、例えば横向きからぐるっと背中を向くモーションなどはどのようになってるんですか?

早川　正面、側面、背面と角度ごとに別のパーツを用意して動かしています。だから体の向きを変えても、なめらかにアクションするんです。

澤田　特にガープ博士は主人公ですから、ほとんど360度にパーツがあるんですよ。こだわりという点では、このキャラクターの左側に下げてい

樹木や植物のデザインも、雨宮監督の発案によるものだ。世界観のモデル「異邦見聞録」は、開発陣のバイブルになっている。

すべてのグラフィックは、雨宮監督の細かいチェックを受けて完成する。特に色合いは調整が何度も繰り返されるとか。

# 雨宮監督の世界を忠実に再

### キャラクターグラフィック
## 早川直行
はやかわなおゆき

登場キャラクターの動きをメインに、画面上でアニメーションするオブジェクトを担当。生きているかのようにリアルに動く、多関節のアクションには注目してほしいとのこと。

### 背景グラフィック
## 若月康雄
わかつきやすお

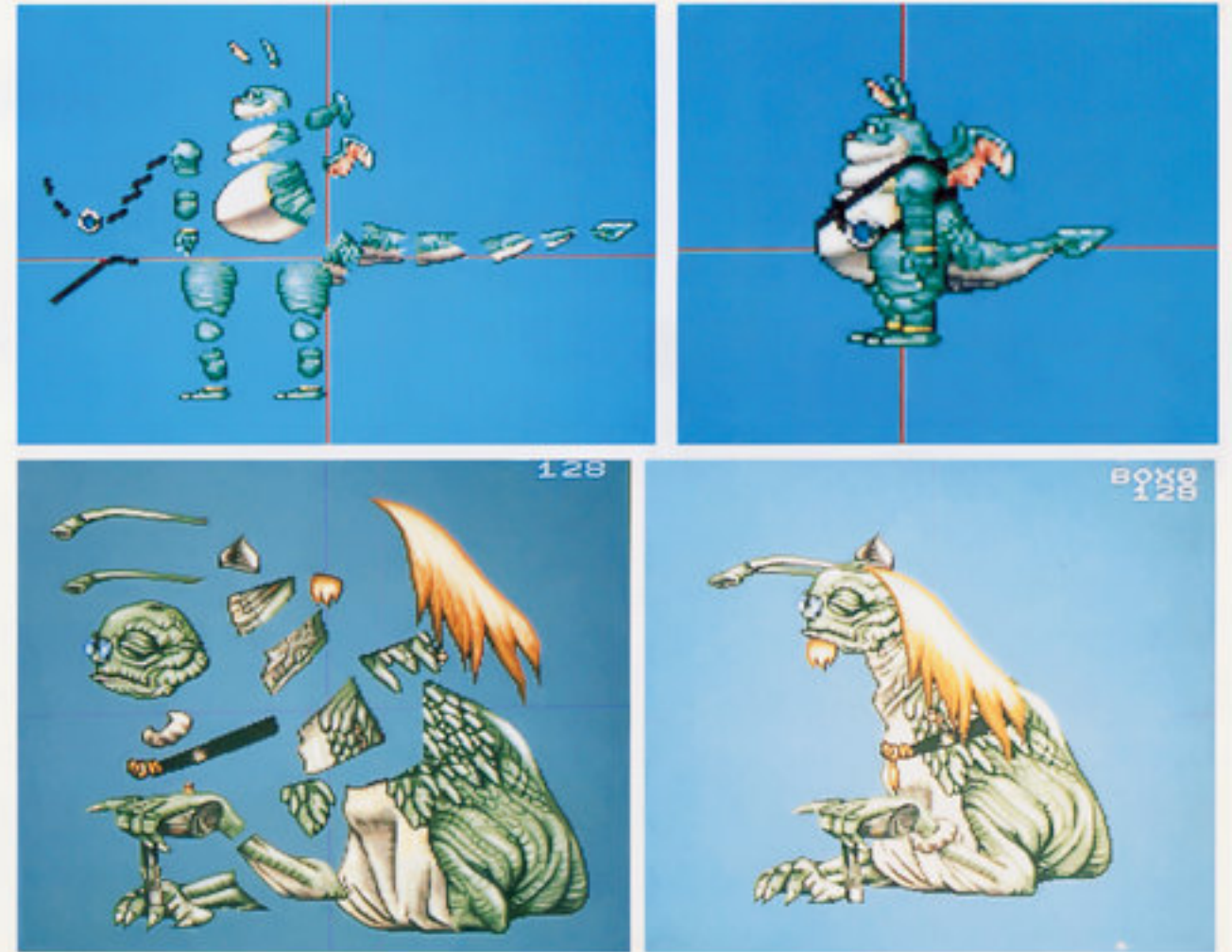
BGと呼ばれる背景を担当。ため息が出るような美しい背景は自信作。雨宮監督の絵を再現するため、オーディションによってアニメーターを決定したというエピソードもある。

るカバンに尽きますね。
早川　これは、雨宮監督が一番こだわっていた部分でしたね。普通は左側と右側をグラフィックの反転で流用するのですが、「どちらを向いてもカバンが見えるのはおかしい」と。
富山　もちろん、他のキャラクターも、多関節によって表現しているので、動きは本当になめらかですよ。

## この作品は雨宮監督の世界がつまった「箱庭」

──そのキャラクターたちは、セリフを全然しゃべらないそうですね。主人公はどうやってコミュニケーションをとるんですか？
富山　いや、しゃべったことを音声で流したり、セリフとしては表示しないということです。この島にはこの島の言語があって、住人たちとガープ博士はちゃんと会話をしているんだと思いますよ。でも、それは人間の言語ではないんだから、プレイヤー側が認識することはできないでしょう。だから第三者がナレーションのようにそれをテロップで表示して、「彼はこういうことを言ったようだ」と伝えてはくれるシステムなんです。通訳をはさんでいる感覚ですね。
澤田　キャラクターが人間の言語を使わないというのも、イラストをそのまま表現した画面の雰囲気というのも雨宮監督自身の提案なのですが、そういうこだわりを監督自らが「こういうことをやりたい」と企画書を手にしながら説明してくれたり、時にはその場で絵を描いてアイデアを出してくるわけです。それは制作側の感覚では非常に難しい注文だったりすることもあるのですが、監督の絵の世界に流れる「空気」というものを、プレイヤーに伝えることが僕らの仕事だと思っていますから、表現の手段をいろいろと考えました。
富山　これは雨宮監督の世界がつまった箱庭なんですよ。電源を入れるたびに彼らが生き返ってきて、私たちの目の前でその息づきを見せ、電源を切ると眠りにつく。空想から生まれたキャラクターでもしっかりと命を持っていて、そこに存在しているんだという感覚です。
──アドベンチャーゲームで横スクロールの画面構成も雨宮監督の要望ということですが、その意図はどういったものでしょうか？
富山　まず１つの大きな島があって、その島の存在を体感したいという考えが監督にありました。そのためには、カットが変わってはだめで、とにかく道がずっとつながっていないと、島の大きさは実感できないなと。
澤田　まず、つながっている島ありきということですね。要は10歩進んだらその歩いた分のフィールドがほしい。そういう島であるべきだと。でも、ただ単に島を歩いて楽しかったですねっていうわけにはいかないんで、そのあたりをどうやって遊べる形にまとめていこうかというところですね。戦闘はありませんが、楽しめる要素は結構用意されてますよ。
富山　昔は絵本の形態にして、ページをめくるように画面を変えるという案もあったのですが、そうすると〝島のつながり〟が表現できなくな

## パーツを組み合わせる多関節キャラクターでよりリアルな動きを！

全体のパターン数が多いセルアニメと違い、多関節は体のパーツを細かく分け、関節部分を動かす方法でアニメーションする。下の分解図を見ると、どれだけ細かいかがわかるだろう。骨のつなぎ目だけでなく、体のやわらかい部分（長い耳やお腹の脂肪）もゆれる、なめらかな動きは圧巻だ。

### 多関節のノウハウはなんとあの頃から

インタビュー中に飛び出したメガドライブの「マジンサーガ」とは、永井豪原作の人気コミックをゲーム化したもので、'93年にセガから発売された作品。主人公のアクションに当時では目新しかった多関節の技術が用いられ、このリアルな生物的動きが大変話題になったのだ。

# 現することが僕らの仕事です

## ゲームデザイン 澤田典宏（さわだのりひろ）

雨宮監督から湧き出てくるアイディアをまとめ、シナリオやイベントのディテールを完成させるゲームデザイン担当。ストーリーの展開は、かなり劇的なものになるらしい。

## メインプログラム 富山徳之（とみやまのりゆき）

プログラムを担当。そしてギプロの社長。ユーザーに満足してもらえる最高の仕事をしたいという信念を持ち、雨宮監督には同じクリエイターとして深く影響を受けたと語る。

# じっくりと楽しんでもらうソフトにします

ってしまうので、本当に試行錯誤して現在の横スクロールに落ち着いたという感じですね。

──ＢＧＭなどはどうなるのですか。

澤田　音楽はほとんど流れないんですよ。基本的にフィールドは、自然音だけでいきます。川が近ければ水のせせらぎがするし、木の枝が揺れていると葉が重なる音がするんです。曲というのは、あくまでも場面を盛り上げるところで使うイメージで考えています。

## サターンというハードだからこそ実現できた

──それでは、サターンというハードで初めてゲームを制作してみて、いかがだったでしょうか？

早川　以前のカートリッジではこれほど絵は入りませんから、まずはCD-ROMの容量には素直に感動しました。ただ、グラフィックはメモリをかなり消費するんです。これも雨宮監督の希望なんですが、でかいキャラはでかく、小さいキャラは小さく、みんな同じ大きさにしたくないと。容量を考えつつ、ものすごく大きいキャラをどこまで大きく表示できるかに苦労しましたね。

富山　高密度の背景を同時に重ねて表示するのは、すごくハード的に負荷が重たい処理なんです。その中で、背景がいくつも持てるというのは、サターンだけのハード的な特徴なので、これは非常に助かります。

若月　今回は背景のグラフィックがハンパじゃないですからね。ラフを起こして雨宮監督が修正して、清書、色塗り、ドット絵と、とんでもない手間がかかっていて、一画でメモリを使いきってしまうような画質のグラフィックになってますから。ただ、サターンだと、いままで培ってきたノウハウが生かせるんで、このハードでこの作品をやっていけてよかったと実感しています。もし、これが違うハードだったら、グラフィック全体を変えざるを得なかったでしょうから、やはりこれは「サターン」でなければできない作品ですよ。

## じっくりのほほんと楽しめるゲームです

──最後に発売を待ちこがれるユーザーへ、何か一言お願いします。

澤田　今の段階だとストーリー自体は話せないんですけど、背景もキャラクターも渾身の力を込めて描いていますので、よく見ておいてほしいですね。画面写真を見ながらいろいろと想像を巡らせてくれると、後々面白くなってくると思いますよ。いったいこの大きな木は何だろか？ガープ博士とは何者なんだろうか？というふうに。じっくりのほほんと楽しめるゲームですから。

若月　ポリゴンや３ＤＣＧムービーが全盛のこのご時世に、ドットの２Ｄグラフィックをここまでやっているんだというところを、特にそういうものを美しいと思ってくれるユーザーさんにぜひ見てほしいです。

早川　イベントや細かい遊びはもちろん盛り込まれていますが、この島を散策するだけで楽しいゲームにしようとがんばっています。キャラクターも非常にいい動きをしますし、ぜひ、期待していただきたいですね。

富山　まずはグラフィックを見ていただきたい。雨宮監督の持ってる世界観っていうのは何なのかということを、極力このゲームに詰め込もうと思っています。そういう意味では、サターンの表現能力がなければここまでできなかったでしょう。とにかく素晴らしい作品にしますので、食わず嫌いをせず、まずは手にとってほしいというのが正直な気持ちです。

（４月30日、ギブロ本社にて）

日本の民家を想起させる室内だ。ファンタジーと和風の同居が、雨宮監督のテイストか!?

のんびりと散策しつつ、島の謎に出会うことが本作の遊び方。主人公が解決すべき問題とは、一体どうやって提示されるのかも期待がかかる。

## 株式会社ギブロ

コンピュータゲームの創世期よりゲーム開発に携わってきた富山徳之氏を中心に、高い志を持つクリエイターたちで結成されたゲーム制作会社。創設は'91年。常に挑戦的なテーマを掲げ、「ワンダープロジェクトＪ」を代表とした斬新な作品を発表。ユーザーはもちろんのこと、ゲーム業界内からも高い評価をうけている。



### 46億年物語

人間に進化するため、敵を倒して因子を集めるアクション。画面はＳＦＣ版。

### ワンダープロジェクトJ2

機械の少女に様々な知識を教えるアドベンチャー。ニンテンドウ64での発売。

雨宮慶太の原画で味わう「七ツ風の島物語」の世界

# ガープ博士の幻燈会

**次号から連載開始！**

# ソニック ジャム

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 98%

この6月ついに登場するソニック達。発売日も決まり、開発終了もあとほんのわずかだ。今回はついに完成をみたソニックワールドの全貌を2週にわたってお送りしていくぞ。

●セガ●6月20日発売●4,800円
●アクションゲーム●マルコン対応

## ソニックワールドを一気に走り抜けろ!

これまで外観部分の内容を紹介してきたソニックワールドのパビリオンだが、待望の内装がついに公開となった。と同時に、さまざまな要素も判明し、ワールドのほうはこれでほぼ完成したといえるだろう。発売の6月20日へのカウントダウンは始まった!

TIME :0'00"94
RINGS : 0
FINISH

RINGS : 35

## ソニックのすべてがわかる!

SONIC
SONIC & MILES
SONIC & FRIENDS
EXIT

マイルス・テイルス・パウアー
MILES "TAILS" PROWER

GO BACK GO NEXT

ソニックワールドのアートギャラリーには、ソニックファン垂涎のグラフィックが多数収録されているぞ。ムービーや設定資料も盛りだくさんなのだ!

### FROM SONIC TEAM

ワールドでいちばん苦労したのはカメラアングルでしょうかね。格好良く見せたいんだけどヘタに寄りすぎると見にくくなるとか、「見せ方」という部分でかなり苦労をしました。水の中に入ってる部分だけ色を変えてみたり、波紋がフワッと流れたり、ソニックが速く走るとトゲがピッて伸びたり、細かい演出も結構凝っていますので、そのへんもぜひ見てくださいね。(ソニックチーム・片野)

### 今・週・の・表・紙

元々ソニックというキャラクター自身が、かなりデザイニングされたもので、こういったマーク的な処理による構成がやりやすいこともあって、今回「JAM」のパッケージ用に新たにリニューアルされたモチーフを背景に、アメコミ的な感じでソニックを表現してみました。雑誌の表紙として使用すると、文字部分が少々うるさくなってしまうと思いますが、こういった言葉やノリみたいなもの、すべてを含んだトータル的なものが「SONIC」なので、あえてそのへんも描かせていただきました。(ソニックチームデザイナー・上川祐司)

SONIC THE HEDGEHOG Hey yo! What's up man?

ソニック ジャム

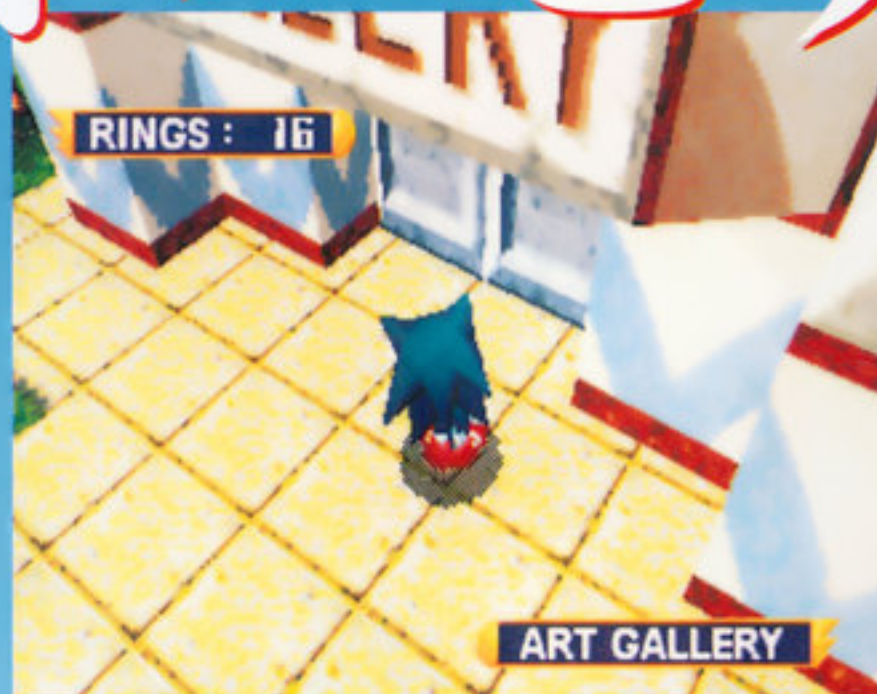
# ワールドパビリオン

ワールドに設置された建物は5つ。プレイヤーはソニックとなってこれらを自由に見てまわることができるぞ。今週はそのうちの3つの建物を紹介していこう。

建物の名前が表示されるようになった。ボタンを押せばドアが開く。

## ART GALLERY アートギャラリー

ソニックや仲間達に関するビジュアルを展示している画廊だ

シックな外装のアートギャラリーには、当時のカレンダーやセガ社内報などのために描き起こされたソニック達のビジュアルイラストが展示されている。ソニック単独のもの、ソニックとマイルスのコンビ、そしてナックルズやエッグマンなどの仲間達との絡みを描いたものがそれぞれ10数点ずつ、3つのカテゴリーに分類されており、ゲームとはまた違った彼らの表情を楽しむことができるぞ。

セレクターでカテゴリーを選ぶとイラストが映し出されＬＲボタンで選択する。原色を基調とした楽しくて美しいものばかりだ。

## CHECK IT! 4本のソニック本編のシステムを公開!

ゲーム本編のシステムも仕様がほぼ決定した。セレクターでゲームを選択すると、それぞれのプレイ方法とオプションが表示される。難易度別のモードや時間制限の有無などは、ここで選択する必要があるぞ。

タイムアタックモードなどはゲーム本編ではなく専用の画面でセレクトするようになっている。

### I バックアップのシステムは?

「3」と「ソニック＆ナックルズ」以外でもセーブができることは以前お伝えしたが、その詳細が決定した。「1」と「2」のセーブは面クリアごとに自動で行われる。リセットやメニューのEXITで終了した場合、セレクターに「SAVED GAME」の項目が追加され、これを選択すればゲームを途中から再開することができるぞ。

あくまでレジュームといった形なので、「3」のようにいくつもファイルを残すことはできない。しかしこれでもかなり重宝するぞ。

# の内部を大公開!!

ファンならずともソソられる要素が満載のソニックワールドのパビリオンがついに完成。データはこれですべてわかる!?

## CHARACTER HOUSE キャラクターハウス

収録作品に登場する３人の主人公とその仲間たちを紹介するのがココ

ギャラリーとは一転、ポップな雰囲気をかもし出すキャラクターハウス。中にはソニックをはじめとする仲間達や敵キャラクターなどの紹介とビジュアルが展示されている。カラーのものだけでなく、貴重な線画のものにも注目してみよう。

SONIC / MILES / KNUCKLES / FRIENDS / EXIT

ソニック、マイルス、ナックルズ、エッグマンと仲間達、計なんと62種類の敵キャラ達が登場する。

SONIC

MILES

KNUCKLES

FRIENDS1

FRIENDS2

MUSIC SHOP

MOVIE THEATER

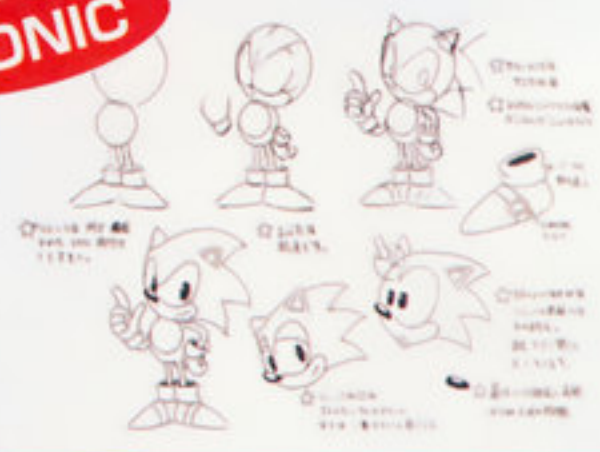
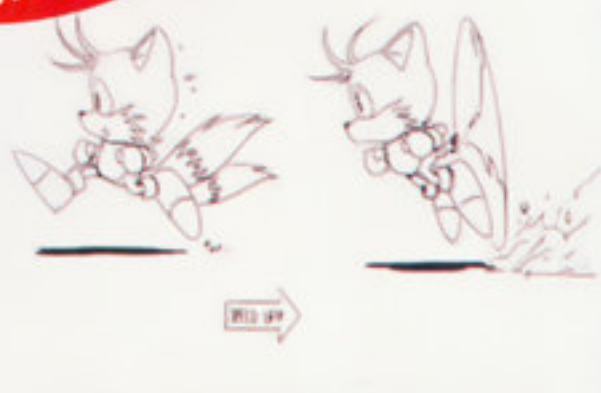
HALL OF FAME

## MUSIC SHOP ミュージックショップ

「1」から「S&N」までのすべての名曲を聴けるサウンドショップだ

SONIC THE HEDGEHOG / SONIC THE HEDGEHOG 2 / SONIC THE HEDGEHOG 3 / SONIC & KNUCKLES / SONIC JAM / EXIT

ヘッドホンステレオを模した建物。収録された作品のBGMと効果音を聴くことができる。シリーズ４作品の他、「ソニック ジャム」で使われている曲も選択することができるぞ。

一部本編の裏技でBGMを聴けるものもあるが、ここでは全作品すべての曲や効果音をその場で聴くことができるのがポイント。名曲を堪能しよう。

## CHECK IT! 建物以外の新要素も公開に!

### ①ストップウォッチ

先日のインタビューで話のあったゲーム要素の１つがコレ。スイッチにタッチすると目的が示され、それに従ってプレイをし、再びここへ戻ってきた時のタイムが表示される。リングを集める、マーカーを通過する、マイルスにタッチするといった項目のタイムアタックを楽しむことができるというわけだ。１度クリアした目的でも、何度でも挑戦することもできるぞ。

１つの目標をクリアすると次の目標が現れる。何種類もあるぞ。

### ②モニターパネル

ソニックの横にあるモニター。内容はまだ秘密だが、ゲーム本編に大いに関わっているということは確か。実際にワールドで確かめてみよう。

実はこれ、この場所に限らず、ワールドのいたる所に落ちている。触れてみると…!?

## II 各モードはこのように違う!!

各タイトルには３つのゲームモード（難易度）が用意された。ゲーム自体の展開に変化はないが、プレイしやすいように調整されたのがデフォルトのノーマルモードだ。

NORMAL / ORIGINAL

「ソニック３」のゾーン２の一場面。左から壁が迫る場面だが、スプリングが設置されたことで先へ進みやすくなっている。全シリーズにこのような調整がかけられている。

こちらはメガドラ版を忠実に移植したオリジナルモード。スピンダッシュを使って坂を自力で登らなくてはならないため、かなり難しいのだ。

### イージーモードはアクトが少ない

イージーモードは各ゾーンのアクトが１つだけになっている。ボスの耐久力も下がっており、非常に簡単になっているぞ。

## III タイムアタックをプレイ

タイムアタックはすべてのゲームでできるようになっている。すべてのゾーン、すべてのアクトを選択することが可能だ。

RESULT
1 0'29"74
2 0'30"66
3 1'00"00

通常のゲーム画面では秒表示までだが、クリア後のリザルト画面では100分の１秒まで表示。もちろんバックアップされるぞ。

## IV 裏ワザはある!?

完全移植だから当然あっておかしくない要素がこれ。ゾーンセレクトなど、どのように再現されているか、今はヒミツ。

メガドライブ版でも豊富にあった裏技の数々は、「ソニック ジャム」でももちろん再現されている？

## 次回はMOVIE THEATER（ムービーシアター） & HALL OF FAME（ホールオブフェイム）のすべてを大公開!!

# 進化するドラゴンの全貌が見えた!!

## "タイプセレクト"の他に"モデルチェンジ"による進化が判明!

先週紹介した「タイプセレクト」が、同一レベル上での横方向の変化だとすると、この「モデルチェンジ」は縦方向の変化……つまり、より強力なドラゴンへの「進化」と位置づけることができる。この縦横の「変化&進化」こそ、無数のドラゴンを生み出す「AZEL」独特のシステムだったのだ。

### シナリオとともにドラゴンは"進化"する!

「モデルチェンジ」は、現在の経験値がいくらであるか、レベルがいくつであるかに関係なく、シナリオの進行によって発生する。例えば特定のボスを倒すなどのイベント後に、無条件で成長するのだ。

「モデルチェンジ」では、容姿だけでなく、パラメーターなどの能力値もアップする。

**標準型ドラゴン モデル・0**

すべての始まりのドラゴン……それが、このモデル・0だ。主人公のエッジが最初に出会うドラゴンでもある。ここから「進化」の枝が、無限に分かれていく。

AZEL™
アゼル ―パンツァードラグーンRPG―
PANZER DRAGOON RPG

AZELにはドラゴンが無限に存在する……その言葉に嘘はなかった! 「モデルチェンジ」システムが判明したことにより、ドラゴンの進化システムは、さらなる奥行きを見せ始めた。ドラゴンはどこまで進化を続けるのか!?

●セガ●今夏発売予定●価格未定●RPG●マルコン対応

# AZEL-パンツァードラグーンRPG-

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 ?%

# そして…究極のドラゴンへ！

モデル・3からドラゴンは、それまでの赤い姿を捨て去り、青を主体とした姿になる。ストーリー的にも、モデル・2までで一段落するらしい。どうやらドラゴンは、ストーリーやイベントに即した進化をするようだ。最終形態に至る道筋も、ツヴァイをはるかに凌ぐスケールになるということだ。

## ある時、ドラゴンは蒼きドラゴンへ生まれ変わる…

### 標準型ドラゴン モデル・3

このモデル・3から、ドラゴンの進化が新たな段階に入るという。まだ詳しい情報は明らかにされていないが、ストーリー的にも、新たな段階に進むらしい。「モデルチェンジ」とストーリー展開は、密接に関係しているのだ。

### 標準型ドラゴン モデル・4

モデル・3以降のドラゴンは、まだ公開されていないが、ツヴァイ以上の美しいものになるという。

### 標準型ドラゴン モデル・2

先週の記事で紹介したドラゴン。つまり、先週の5種類は、すべてモデル・2のドラゴンだったのだ。

### 標準型ドラゴン モデル・1

モデル・1は、今回が初公開となるドラゴンだ。モデル・0よりも若干カラフルになり、精悍さを増している。赤と緑のコントラストも美しい。

### モデルチェンジの際の演出とは？

前作のツヴァイでは、ドラゴンが進化する際に、弾けるように容姿が変化した。今作では「モデルチェンジ」の際に、それを上回る演出がなされるという。最新の技術を生かすと語るスタッフのアイデアに期待しよう。

美しいムービーや、モーフィング技術が使用されるかも？

## タイプセレクト＆モデルチェンジに至る過程をチェック！

これまで公開された情報から、「AZEL」というゲームの、大きな流れが見えてきた。ここで、その流れをまとめてみよう。

エッジとドラゴンは、フィールド上を移動しながら、数々の謎を解いていく。敵と遭遇した場合は、戦闘シーンに移行。特定のイベントを経過すると「モデルチェンジ」によって、ドラゴンは次なる段階に進化する。シナリオやイベントをクリアするたびに、新たなフィールドが広がり、ドラゴンも成長を繰り返す。そして、一歩ずつ、物語の核心へと近づいていくのだ。

**移動**

従来のシリーズとなんら変わることのない、雄大な飛行シーンだ。平原や海、山や渓谷など、フィールドはさまざまだ。エネミーとのエンカウントはランダムに発生。

**戦闘**

通常、ザコ級のエネミーに勝利すると、経験値を獲得できる。一定値以上に達すると、ドラゴンのパラメーターなど、能力値が増加し、それとともにレベルもアップする。

**ボス戦**

シナリオのカギを握るような特定のボスは、各フィールドの決まった場所にいて、出現方法はさまざまあるようだ。彼らを倒すことにより次のストーリーへの扉が開く。

**モデルチェンジ**

各フィールドのボスを倒すことにより、ドラゴンは「モデルチェンジ」する。レベルなどが上がるとともに、次ステージへ進むための新たな能力も身に付くという。

**タイプセレクト**

「タイプセレクト」で、周りの環境や、出現するエネミーの種類などに合わせて、ドラゴンの能力を自由自在に振り分ける。通常の移動や戦闘中など、ほとんどの場合、いつでも行うことが可能だ。臨機応変に活用したり、自分だけのドラゴンを作るのもいい。

CHECK 1

# ついにここまで判明した！ドラゴンの変化を総チェック

現段階でわかっていることは、ドラゴンが2系統の方向で変化成長していくということだ。「タイプセレクト」では、右に掲載した様々なドラゴンに変化する。これは、プレイヤーの任意で自由に行うことが可能だ。能力値も決まった範囲内で上下する。対して「モデルチェンジ」は、ボス戦など、あるイベントをクリアすることで、自動的に発生する。こちらは容姿だけでなく、各能力値もアップするのだ。したがって、変化というよりは「進化」というほうが正しい。

## タイプセレクト

右に掲載した5種のドラゴンはモデル・1……つまり、前回の記事で紹介したドラゴンの1段階前のものだ。最終的にいくつのモデルが用意されているのかは判明していないが、各モデルごとに無数のドラゴンが存在する。プレイヤーの思いの数だけ、AZELのドラゴンは存在すると言っていいのだ。

標準型モデル1

攻撃型モデル1

防御型モデル1

心技型モデル1

機動型モデル1

機動型モデル2

機動型モデル3

CHECK 2

# モデルチェンジによるドラゴンの能力の成長

ドラゴンの成長に関しても、2系統あることが判明している。そのひとつが、今回明らかにされた「モデルチェンジ」による成長だ。これは、コツコツと経験値を溜めるレベルアップをはるかに凌ぐ、急激な進化……別の言い方をすれば、まったく新しいドラゴンへ生まれ変わるようなものだ。例えばホーミングレーザーも変化するし、能力値も格段にアップする。また、新しい攻撃方法や特殊能力が使えるようになり、それがシナリオクリアに不可欠となってくるのだ。

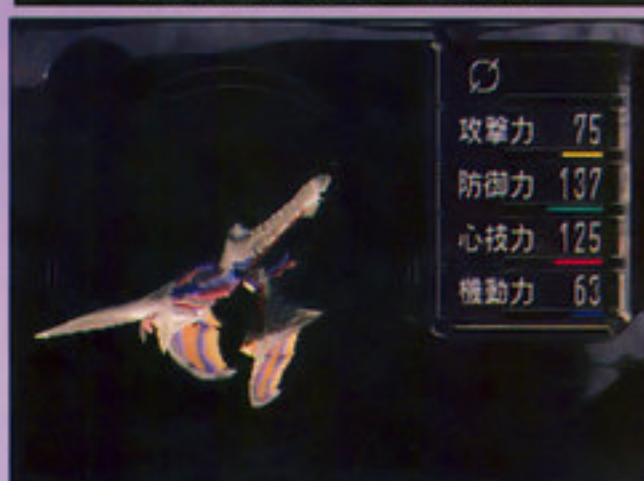
## モデルチェンジ

ドラゴンはその姿を変化させるたびに、新たに生まれ変わる。最終的な姿は想像だにできないが、シリーズの常識を覆すような、斬新なドラゴンの姿を期待したい。

### レーザーのレベルアップ

攻撃力が高くなる以外にも、さまざまな効果が付いたりすることが考えられる。レーザーの見た目も変化するとのことだ。

### 各能力の増加

攻撃力 75
防御力 137
心技力 125
機動力 63

新しいドラゴンに生まれ変わることにより、各能力の最大値も一気に上昇する。より強力な敵に立ち向かうための進化と言える。

## 経験値によるレベルアップも…

もうひとつの成長が、通常のRPGに見られる経験値によるレベルアップだ。こちらは、経験値がある値に達すると、能力値が上昇するというおなじみのもの。当然、攻撃力や防御力などが上昇するが、シナリオクリアに直結するような、特殊な能力は身につかない。経験値によるレベルアップと「モデルチェンジ」は大きく性質が異なるのだ。

経験値によるレベルアップは、現能力の上限内での能力が上昇すると考えられる。

# AZEL 開発スタッフ インタビュー PART6

美麗なドラゴンのCGが立て続けに公開され、実際に遊べるサンプルも、もうすぐ登場するとのこと。開発のスピードもいよいよ加速し、ゲームがひとつの「形」としてまとまりつつある。ゴールデンウイーク返上で制作に励むおなじみの開発スタッフからも、ゲームにかける意気込みをひしひしと感じることができたぞ。

## 戦いに応じてより強く進化するドラゴン

本誌■モデル0～3と形が変わるからには、それなりの変化や特徴があると思うのですが、そのへんを解説していただけますか。
楠木■ゲーム的なことを言えば、取れなかった宝箱が取れるようになったり、行けなかったところに行けるようになったりという感じですね。今回はアクション的な部分を極力簡単にしたかったので、ゲーム的な部分でやれることが段階的に増えていくんです。
竹下■基本的な性能というのは、ほぼ一定レベルで、すべてを与えられているのでそれ以外の部分で付加価値が増えていく感じですね。
本誌■ホーミングレーザーも本数を増すようですが？
竹下■現時点では、本数イコール威力です。レーザーの本数も、若干イベントに関わってくるんですよ。レーザーは破壊するだけじゃないんです。
本誌■なるほど。その他、成長することで何か変化はありますか？
竹下■ドラゴンがかなり大きくなっていくんですよ。画面からはみ出すことはありませんけど。設定上では大きくなっていきます。
本誌■イメージ的には、年齢による成長に近いのでしょうか？
楠木■多分「進化」っていう言葉がピッタリくるんだと思います。今回は最初から完全なドラゴンなので、それが戦いに応じて、どんどん学習してより強い形になろうとするんです。
本誌■ドラゴンの変化がさらに複雑な感じになっていますが作り手として見所などお聞かせください。
酒井■モーフィングにより自分でも予想できない形が出てくるので、そのへんをみんなに発見してもらいたいですね。あと、今回のドラゴンは色の彩度を上げています。全体に暗い感じの世界観なので、今回ドラゴンは派手にしてみたんです。地味な色のドラゴンが好きなら、モーフィングで変えられますし。誌上で「私の好きなドラゴンコンテスト」なんかをやっていただけると嬉しいですね。
本誌■今後の抱負などを。
竹下■やはり、雑誌の止め絵よりも、ゲームショウでの短い映像のほうが、絵的にも掴むところが多いと思いました。ですから今後、何らかの形でユーザーの皆さんに、動いている絵を見せたいなと思っています。
楠木■いいゲームにしたい。それだけです。

「AZEL」開発チーム ディレクター 楠木 学

全体像が見えてきたという楠木氏。各パートが大きなつながりを見せてきた模様。

「AZEL」開発チーム メインプログラマー 竹下英敏

プログラム的には「ドラゴンの形によって羽ばたき方も違うのみ注目を」と竹下氏。

「AZEL」開発チーム デザイナー 酒井智史

最新版はドラゴンのモデリングがさらに細かくなったと語る酒井氏。今後も注目。

### スタッフ渾身のムービーに期待！

今回の取材ではムービーのことも話題になった。モーションキャプチャーを全面的に使い、総ムービーの分量も某FF（45分）以上の分量になりそうというのだ。ボリュームも期待できるぞ。

前回をはるかに凌ぐドラゴンの数。どのようなムービーの演出がなされるだろう。

ゲーム史上No.1（？）の圧倒的なボリュームで迫る。いまからデキが楽しみだ。

## 色鮮やかなドラゴンが舞う新着ゲーム画面を見よ！

2週にわたって、たくさんの美麗なドラゴンのCGを掲載したが、これらが実際にフィールドを飛ぶのか？　と、疑問に思った人もいたのではないだろうか。ところが今回、そんな不安を払拭するような画面写真が公開された。さまざまなタイプのドラゴンが、フィールドを舞い、敵と戦い、成長していく……。すべてお見せできないのが残念でならないほどだ。また、彼らは段階を踏んで、さらに美しく成長していくのだ。今後も、新たなビジュアルに期待しよう！

# ついに発売決定！ 発売日は7月18日!!

素材の収録自体はすべて終了した『リアルサウンド』。ここからがディレクター・飯野賢治の真の出番と言っても過言ではないだろう。というわけで、今回はその飯野氏本人にコメントをいただいてきた次第である。

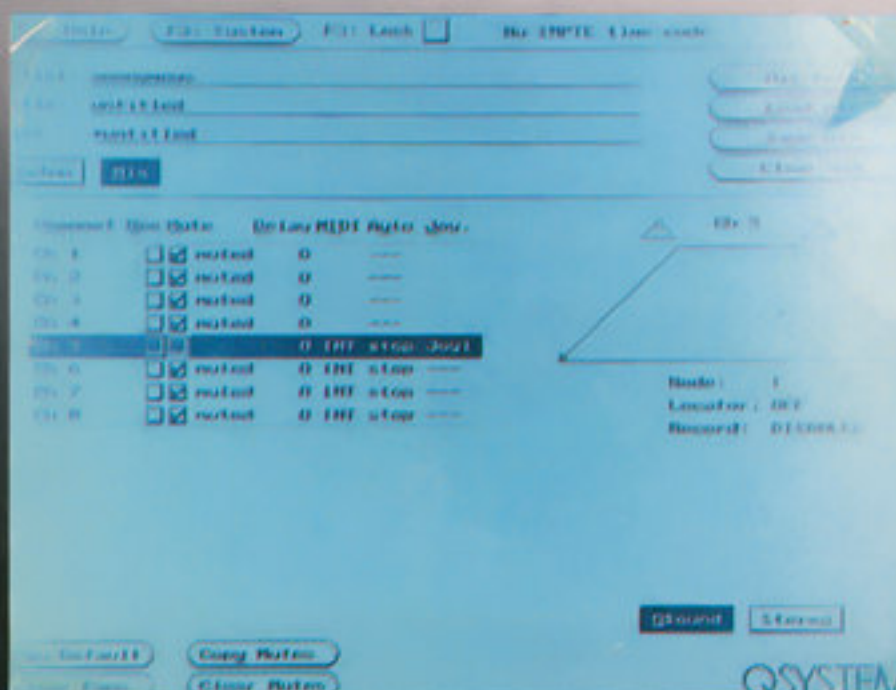
特報!! SPECIAL REPORT

●ワープ
●7月18日発売予定
●6,400円
●インタラクティブサウンドドラマ
●3枚組

# Real Sound
## ～風のリグレット～

# 関係者一巡！ 今回は飯野氏による中間報告

### たとえこの命尽きようとも

編集部：とりあえず素材の収録は終わったんですよね。
飯野：そうです。そのトラックダウンも終わって、それを1つにまとめる作業をしています。効果音も曲も今回命懸けですから。わざわざXTCのギタリスト、デーブ・グレゴリーを使うためにアビー・ロード行ったりとか。効果音のチームは昨日全員が点滴打ちに行ったし。1時間で脚本2ページ（時間に直すと数分）くらいしか編集できないんですよ。さらに3D音響にする作業もあるから……、こんなに大変だとは思いませんでした、正直言って(笑)。
編集部：音を3Dにするには、どういう作業が必要なんでしょうか。
飯野：簡単に言うと、ジョイスティックで座標を決めるんですよ。プレイヤーに対してどのあたりから聞こえてくるかと。(下の写真参照)

この画面上で、音が聞こえてくる場所を立体的に指定することで立体音響を実現。確かに耳元での声は耳元から聞こえてくる。

とにかく大変なんですよ。家で寝ている時間は毎日2時間くらい(笑)。合間を見つけて──人が飯食ってる間に寝るとか──寝ないとちょっとつらい。お金も異常にかかっているし。普通、どんなに豪華にやってもこれくらい、ってラインがあるんですが、今回はもうそのダブルスコア、2倍を越えている(笑)。ただね、中途半端なものって絶対作れないんですよ。期待してくれている人は、手を抜いた部分を見抜いちゃうでしょうから……。ヘッドホンで大ボリュームで聞いてもアラが見えないレベルになった。とにかくインチキがないんで。飲み屋の声は飲み屋で聞こえるように聞こえるし、列車の中は列車、海岸は海岸なりに聞こえるようになっているんで。全部ロケしてますからね。背景音としてのどうでもいいセリフも面白いですよ。

## 重要なのは読者の「声」

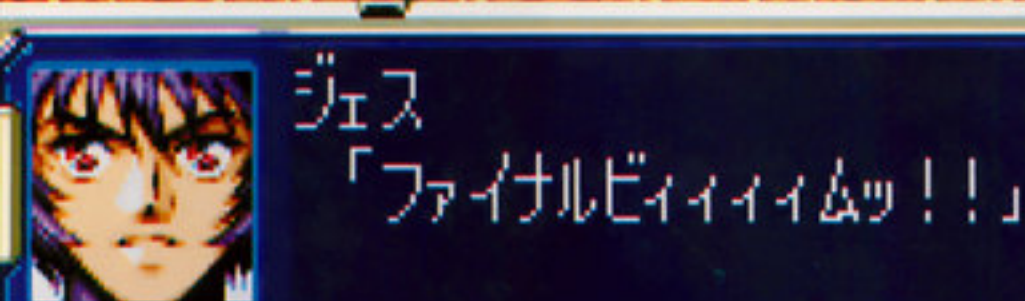
飯野：編集は5月いっぱいで、そのあとプログラマーの佐藤に死んでもらうことになります。
編集部：ゲームの形に変えるというのは？
飯野：そうですね。で、6月の頭に消費者テストをするんです。絶対買うとか、買わないとか、ハードごと買うとか、いくつか項目があるんですけど、その結果が悪かったら発売は4ヶ月延期です。調整がきかないんですよ、普通のゲームと違って。全面録り直しというか。脚本書き直したり、俳優さんのスケジュールとか合わせようとすると、どうしてもそれくらいになっちゃう。脚本はテストで声優さんに読んでもらったあと、2ヶ月かけて修正してはいるんですけどね。……まあ、延期はないでしょうけど（笑）。
編集部：読者アンケートでも『○』を抜いて。
飯野：そうそう。サタマガで悪いと終わりですからね。某誌のアンケートはあきらめてるんですけど。『メタルギアソリッド』ですら30位だもんね。小島さんをサターン陣営に呼ぼう！ 小島さん、サターンで『メタルギア』出せばもっと順位も上がりますよ（笑）。ついでに『リアルサウンド』も頼むから5位以内に入れてください（笑）。
編集部：まあ多分、アンケートを出さない層にはけっこうアピールしてると思うんですよ。
飯野：でもね、初回本数はほぼそれで決まってしまう。そしてサターンはリピートが難しいので、『パラッパラッパー』みたいに毎週3万本づつ売れるみたいなことはありえないんですよ。下手すると買えなくなるかもしれないんで、アンケートで票入れてください（笑）。『D食』のリアルサウンド版の企画ももう終わってるんですけど、第1作目が赤字になっちゃうと作れないんで。それにしても寒いですよね、サターンのラインナップ。これだと志のないメーカーはますますゲームに手間をかけなくなっちゃう。あと最近思ったのは、PS雑誌でハードを問わずに、プレイしたいゲームのアンケートすると、「リアルサウンド」が上位にくるんじゃないかって（笑）。
編集部：絶対好きそうですもんね（笑）。『リアルサウンド』がサターンでも、『IQ』とか『パラッパ』みたいにロングランする前例を作るしかないんじゃないですか（笑）。
飯野：今、雑誌とかの順位で初回本数を査定されてるんだけど……赤字。とても悲しかった（笑）。2も3も用意しているのに。でも、これで決定じゃないんで、今からでも遅くないので票入れてください（笑）。初回プレスを買ってくれる人には特典もつける予定なので、期待してください。

### 時間の密度は『E0』以上ですよ。チャレンジ度でいけば『D食』なみ。

編集部：普通の人の認識が「音の何にこだわるのか？」って程度なんですよね。
飯野：かかってる時間は短いけど、時間の密度は『E0』以上ですよ。チャレンジ度でいけば『D食』なみ。制作費も『E0』と同じくらいだし。多分驚くはずなんです。聞いてもらえれば。前回史上最難関ゲームを作った男が作る、史上最カンタンゲーム（笑）。一応、CD変わるごとにセーブはできるんですけど、多分ぶっ続けでやっちゃうんじゃないかな、皆。あとね、なるべくステレオとかでやってほしい。ヘッドフォンじゃなくても立体音響になるし。カンタンですから。LINE INってとこにサターンの赤と白のコードを入れるだけ（笑）。

### 「リアルサウンド」レコーディングエンジニア 大川正義氏に聞く

偶然空いた時間を使ってコメントをいただけた。突然ですみません

大川：いつもは映画とか、音楽の仕事がメインですね。宮崎アニメの音とか、井上陽水の曲は僕が仕事しています。ゲームでは　ソウルエッジ　とか。
編集部：　ソウルエッジ　は音の鳴りがいいですね。
大川：ありがとう（笑）。……もともと映画が好きで、映像と音のジョイントを長年やってるんですが、手法はともかく、映像と音の「処理」の仕方が、日本はメチャクチャ遅れています。で、今回のコンセプトは「想像は映像を越える」ってことなんですよ。で、映画館のように6つのスピーカーで大音響で聞かなくても、音がスピーカーの外から聞こえるようにしなくちゃいけない。聞いてみますか？（ここで、とあるシーンの音が流される）これが普通に流した場合なんですが、こうすると……。
編集部：確かに今、耳元に声が寄ったような。
大川：セリフからアクションの音、全部が立体音響になっているんで。空間の広がりを感じさせる音。
編集部：では、演技しながらセリフを収録するとか、場所によって収録する部屋の大きさを変えるというのは、大川さんのアイディアなんですね。
大川：もちろん、具体的な手段を教えただけで。彼（飯野氏）の演出は緻密ですよ。語尾の処理とか、音楽の使い方が面白い。入れるタイミングの計算がね。まさに〝巨匠〟の仕事ですね。

# 大公開4連発!!

発売まであと2カ月と迫り、最近では新たな情報がバキバキ公開されつつある。そこでいつものコーナー枠をとっぱらって、特報扱いで最新情報を整理してみた。寺田さんのコメントも収録したぞ!!

ジェス
「ファイナルビィィィィムッ!!」

# スーパーロボット大戦F

●バンプレスト●7月25日発売●6,800円●シミュレーションゲーム●1人プレイのみ

SPECIAL REPORT 特報!! 完成度60%

## 大公開その1 コレがウワサの主人公の新グラフィックのすべてだっ!

「魔装機神」「新スーパーロボット大戦」の河野さち子氏デザイン

あらかじめ登録されている主人公キャラクターの設定は「第4次スーパーロボット大戦」と同じだが、今回は8人それぞれに声優による声が吹き込まれている。さらに、いままでの主人公キャラクターのグラフィック（湖川友謙氏デザイン）に加えて、河野さち子氏デザインの新しいグラフィックが用意されている。つまり、主人公キャラクター設定時にどちらかのグラフィックを選択できるということだ。16回クリアして全部聞いてみる？

### 外見変われば別人か？

キャラクターの性格と声が一致しているので、好きなグラフィックと声を組み合わせることが可能だ。でもやっぱりそのままで楽しみたいかもね。

### イメージ一新!

いままでの湖川氏デザインとはまったくタッチの違う河野氏デザインのキャラクター。新たな気分でプレイできる？

主人公キャラクターの設定は、グラフィック選択の他に、名前と性格、誕生日、血液型、搭乗ロボットのタイプも選択可能だ。ロボットタイプをスーパーロボットにすると「グルンガスト」に、リアルロボットにすると「ヒュッケバイン」に搭乗することになるのは「第4次スーパーロボット大戦」と同じ（序盤はどちらのタイプもゲシュペンストに搭乗）。ちなみに、主人公キャラクターの声のみ、オンオフ設定ができる。

### 開発プロデューサーより

新デザインは最近のファン層向けに作りました。男キャラはカッコ良く、女キャラは可愛くしたいと。ぜひ、好みのキャラを選んでください。声は性格に対応しているので、例えばリンの顔に宮村さんの声をあてるといった楽しみもできます。性格別でセリフやイベントも全然違いますよ。(寺田)

## まじめで優しい熱血漢

### レナンジェス＝スターロード

声:難波圭一

| 性別 | 男性 |
|---|---|
| 年齢 | 19歳 |
| 誕生日 | 7月23日 |
| 血液型 | O型 |
| 愛称 | ジェス |

義理人情に弱く、融通のききにくい面も持っているが、基本的には優しく思いやりのある人間だ。目標に向かって突き進んでしまうため、周囲が見えなくなる傾向がある。また、「正義」という言葉に弱い。趣味は盆栽いじりで、ピーマンが苦手らしい。

湖川友謙バージョン

### パトリシア＝ハックマン

声:林原めぐみ

| 性別 | 女性 |
|---|---|
| 年齢 | 19歳 |
| 誕生日 | 2月4日 |
| 血液型 | A型 |
| 愛称 | パット |

曲がったことが大嫌いで、たとえ上官だろうと自分が正しいと思えば引き下がらない。そのため、かわいげがないと思われがちだが、実は家庭的な面（料理が趣味）を持ち、思いやりがある。一途なところがあり、思い込みが激しい。何でも燃える展開が好き。

湖川友謙バージョン

## 理論家だけど異性好き

### イルムガルト＝カザハラ

声:堀内賢雄

| | |
|---|---|
| 性別 | 男性 |
| 年齢 | 19歳 |
| 誕生日 | 11月10日 |
| 血液型 | A型 |
| 愛称 | イルム |

高い教養の持ち主で、口が達者なうえに手も達者。快楽主義のわりにはしっかりした考えを持っており、時折鋭い意見を口にすることも……。また、悪意はないがイタズラ好きで、女性を見ると口説くのが礼儀だと思っている。

湖川友謙バージョン

### グレース＝ウリジン

声:宮村優子

| | |
|---|---|
| 性別 | 女性 |
| 年齢 | 19歳 |
| 誕生日 | 1月31日 |
| 血液型 | AB型 |
| 愛称 | グレース |

インテリだが、語尾を伸ばす独特の間延びした口調のためにトロく思われている。実際は頭の回転が速すぎて、逆に人のペースに合わせるのが苦手なようだ。かなり変わったタイプだが、口にする言葉は鋭く、含蓄がある。欠点は惚れっぽい性格なところか。

湖川友謙バージョン

## ちょっと変な性格

### ヘクトール＝マディソン

声:石野竜三

| | |
|---|---|
| 性別 | 男性 |
| 年齢 | 19歳 |
| 誕生日 | 5月4日 |
| 血液型 | AB型 |
| 愛称 | ヘクトール |

結構大ボケをかますが、実力はある。妙なことに詳しい反面、常識に欠けているところもある。とらえどころのないヤツだが、不思議とムードメーカーになりやすい。どんなことがあろうとマイペースを貫くギャグ好きな男だ。趣味は日本の古典芸能。

湖川友謙バージョン

### ミーナ＝ライクリング

声:日高のり子

| | |
|---|---|
| 性別 | 女性 |
| 年齢 | 19歳 |
| 誕生日 | 9月21日 |
| 血液型 | O型 |
| 愛称 | ミーナ |

てきぱきとした話し方のためにしっかりしていると思われがちだが、かなりのおっちょこちょい。しかも本人はそれを自覚していないので始末が悪い。ミステリーマニアですぐに物事を深読みしたがるが、その推理の的中率は低い。

湖川友謙バージョン

## クールでニヒル

### アーウィン＝ドースティン

声:関俊彦

| | |
|---|---|
| 性別 | 男性 |
| 年齢 | 19歳 |
| 誕生日 | 3月1日 |
| 血液型 | B型 |
| 愛称 | ウィン |

クールで知的だが、やや尊大すぎて人の反感を買いやすい。大局的なものの見方を常に心掛けている。女性に関してはほとんど無関心……というよりも女性嫌い。それについては過去に何かトラウマがあるらしい。スポーツも得意だが、実は泳げない。

湖川友謙バージョン

### リン＝マオ

声:緒方恵美

| | |
|---|---|
| 性別 | 女性 |
| 年齢 | 19歳 |
| 誕生日 | 4月14日 |
| 血液型 | B型 |
| 愛称 | リン |

負けん気が強く、徹底した男嫌い。男に負けないように懸命に努力を重ねてきた。そのため、男女差別には非常に敏感だ。自分の力を過信しすぎて、たまに足元をすくわれることも……。動物好き（特にネコ）という女の子らしい一面も持っている。

湖川友謙バージョン

## 大公開その2 これが マジンカイザー登場CGムービーだ！

マジンガーZの強化バージョン、マジンカイザー。その姿がCGデモで紹介できる日がやってきた。マジンカイザーと同様に登場シーンがCGデモなのは、グルンガストと真・ゲッターだけ。もちろんすべて完全新作だ。

**開発プロデューサーより**

違和感がないようオリジナルをたくさん踏襲してます。マジンガーZはプール、グレートは海からだからカイザーは地下からって感じで。あと、力作のポリゴン兜甲児も乗ってますよ。（寺田）

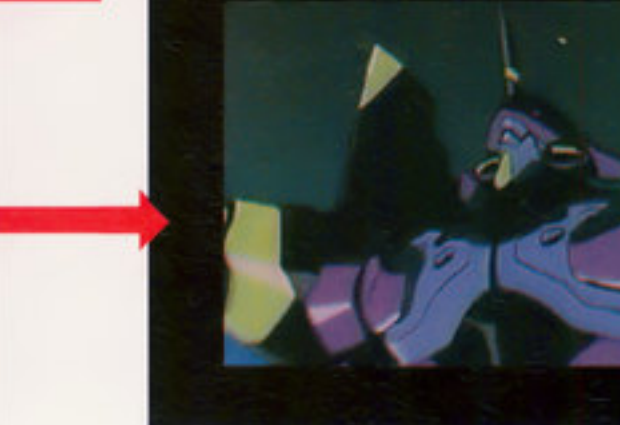
マジンカイザーが出現したのち、華々しくもパイルダーオンとなる。これでマジンカイザーに命が吹き込まれ……そしてポーズだっ！

ブレーンコンドルの強化バージョンのようなパイルダー。この発進シーンからすべてが始まるのだ。

## 大公開その3 なんと！ エヴァ発進シーンはTV版ムービーで！

エヴァンゲリオン起動！

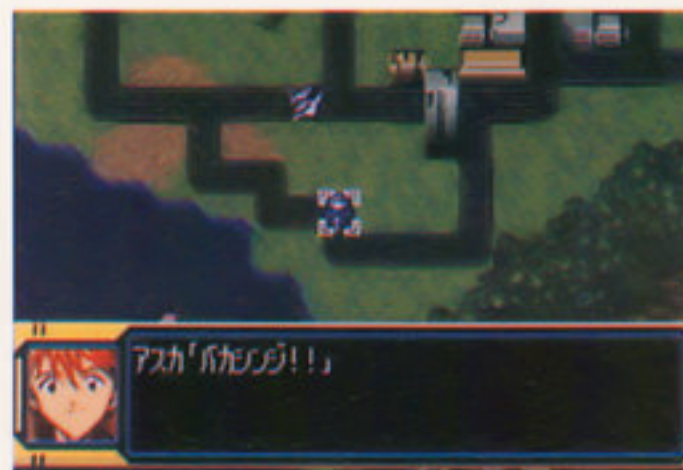
ロボットの発進シーンは、原作のムービーを使ったものもある。今回紹介するのは、エヴァンゲリオン初号機の発進シーンだ。他にはマジンガーZの発進シーンやダンクーガの合体シーンなど、約7本が用意されている（スーパーロボット系中心）。

TV版のムービーがそのまま使われているエヴァンゲリオン初号機の発進シーン。これがTV版の何話で使われていたものかは、各自で調べてちょーだい。

**開発プロデューサーより**

生の映像あり、CGデモあり、思わぬところで思わぬデモもあったりします。数も第4次より増えています。再生方法はトゥルーモーションを採用しています。（寺田）

## 大公開その4 DVE（ドラマティック・ボイス・イベント）システムとは？

今までのシリーズ作では、戦闘場面やデモシーンにしか音声は収録されていなかった。しかし、今回から戦略マップのイベント中でも音声が入り、演出を盛り上げてくれる。これがDVEシステムだ。

DVEシステムが採用されているのは、新規登場キャラクターが現れたときの前口上や、特定のキャラクター同士の接触によって起きるイベントなどだ。具体的に例を挙げれば、前者は今回紹介している破嵐万丈の「世のため、人のため～」など、後者はカミーユとジェリドの戦いやショウとトッドの戦いなど。戦いを盛り上げるにはうってつけのシステムだろう。

DVEシステムは、前口上や接触イベントだけに使われているわけではない。イベントによっては、キャラクター同士が原作と同じ会話をやり取りするなど、原作を知っている人にとっては感涙モノの演出もDVEシステムによって用意されている。さらに、DVEシステムの採用はこれだけにとどまらない。味方と敵のやり取りはもちろん、味方と味方、敵と敵によるものもある。そして、敵キャラクターの説得イベントにも採用されている場合があるらしいぞ。

**前口上がっ！**

もちろん、全部のイベントにDVEシステムが採用されているわけではない。とはいっても、印象深いイベントや原作を知っている人のツボを押さえたイベントなどにキャラクターの音声が加わることで、今までのシリーズ作では考えられない臨場感を味わえるはずだ。

DVEシステムの使用頻度は1話（1マップ）につき1回ぐらいで考えられている。主に原作での名セリフに音声が入っているらしい。想像通りか、驚かされるか、プレイが楽しみだね。

**開発プロデューサーより**

イベントで声を入れてほしいという意見が多かったのを反映してみました。すべて喋ると肝心なところで感動が薄くなるので、ここでこういうセリフを喋るとうれしい、というツボを押さえたセリフ選びをしています。実際聞いた時、私はうれしかったですね。画面ではわかりづらいのが残念なんですけど。（寺田）

スーパーロボット大戦F応援企画

バン！バン！バンプレスト

# BAN3 PREST

Vol.4

いつもたくさんのハガキ、どうもありがとう！　今回(前回も)掲載したみなさんには、記念品を贈呈するので楽しみに待っててね。

## お待たせ！みんなのハガキを一挙放出するぜ！

### 熱血の部

キミの愛してやまないキャラクター・ロボットへの熱い想いをイラストや文字ネタにまとめてぶつけるコーナー、それが『熱血の部』だ！　今週は“祝！　スパロボF発売”ハガキを集めてみたぞ!!

埼玉県・皇帝龍

え〜、新しいグラフィックもいいと思うけどなぁ。

大阪府・笠井博文

このゲームのためにサターン買ったの？　エラすぎ！

★僕は何といっても『ビルバイン』が好き。小学生の時にTVで見て以来、あの鳥型のオーラーバトラーが忘れられません。しかも「ロボット大戦」中で最強といえる強さ！　ぜひ「F」でも最強のロボットであってほしいです。

P.S.ドラムロもがんばれ。　（福岡県・田口義孝）

★愛しのキャラといえば『エルガイム』に出演していた「ガウ・ハ・レッシィ」サマでしょう。TV放映中、僕はまだ子供だったけど、そんなガキでも“好きな人は？”と聞かれれば、“レッシィさん！”と答えるほどでした。男たちと対等以上に渡りあう姿は格好いい！　女性にも好かれるタイプでしょうね。　（北海道・エル・ヘンデル）

### 脱力の部

ここでは思わず力が抜けちゃいそうな4コマ、ショートストーリー（コント）を掲載するぞ。

神奈川県・レイラム

“アムラー”“シノラー”の次は“アシュラー”……。でも前の2つが混ざったみたいで、結構おかしくないかも？

神奈川県・ポポポロット

う〜ん、マニアックなネタだなぁ。面白いからいいケド。今度送るときはカラーでお願いね。

### 幸運の部

**（質問）**

**主人公（スーパーロボット系）の必殺技“計都羅睺剣・暗剣殺”（けいとらごうけん・あんけんさつ）はどういう意味なんですか？**

（東京都・X68K）

**（回答）**

バンプレストの寺田さんによると、“陰陽道”のことばから取ったとのこと。つまりカレンダーによくある「大安」や「仏滅」の親戚みたいなことばなのだ。「計都」も「羅睺」も九曜占という1年の運勢を占う時に出てくる星の1種で、どちらも「きわめて縁起の悪い星（寺田氏）」とのこと。さらに「暗剣殺」になると、こちらも「天中殺」の兄弟みたいなもので、「ますます縁起が悪い（寺田氏）」意味を持っているらしい。

つまり敵キャラは、いつもこんなに縁起の悪いものにズバっと斬られているわけで、気の毒な限りだね。冥福を祈らずにはいられない（合掌）。

### 気合の部

気合の部は、文字通り気合いの入ったイラストを“展示”するイラストアートギャラリー。みんなのすばらしい作品を待ってるよ。

金　山形県・渡辺義規

あえて色鉛筆を使った淡い色彩の「エルガイム」。意外とメタリックな感じがよく再現されている。今度はディザードやMk-2もたのむぜ！

銀　愛知県・ユウ

こちらはシャアとシャア専用ザクのツーショット。彼がこのスタイルで登場したのは「第3次大戦」が最後だね。「F」でももう1回あのスタイルで出てほしいものだけど……。はたしてどうか？

銅　千葉県・セルパ

そういえば今回登場しないんだよね。残念！

銅　東京都・ガルス

ヒイロ君はどんな活躍をしてくれるでしょうか？

## ハガキ募集!!

今回の「BAN3」いかがでした？　また機会を見て読者ハガキの紹介を拡大版でおとどけするぞ。期待していてくれ。また各コーナーのハガキは引き続き募集中だ。夏の発売まで待てないという人、ひとりで“もんもん”としてないで、みんなで「スーパーロボット大戦F」を盛り上げようぜ。それじゃまた来週このページで会おう！

- 熱血の部（愛しのマイキャラ）
- 気合の部（イラストギャラリー）
- 脱力の部（四コマ・ショートストーリー）
- 幸運の部（質問・メッセージ）
- その他（何でもOK）

**あて先**

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 5F ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン「バンプレ」係

**下じきプレゼント当選者は君だ!!**

当選者は次のみなさんです。おめでとう！　北海道・藤田毅、栃木県・加藤隆秀、千葉県・市川大輔、神奈川県・鈴木多香子、土屋輝、埼玉県・井上孝二、愛知県・森泰徳、京都府・上野亘史、大阪府・遠藤裕昭、愛媛県・水沼和博

オレたちも使えるぜ!

7つ集めればどんな願いでもかなうという“わくわくボール”をめぐって大騒動。ひょんなことからわくわくボールを手に入れたものたちの戦いが始まった。発売1カ月前の今回は各キャラとサターン版のオリジナル要素を紹介するぞ。

# ドキドキ!わくわく!元気いっぱい!

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 90%

# わくわく7 WAKU WAKU SEVEN

●97年6月20日発売●7,800円(拡張ラムカートリッジ同梱)・5,800円(ソフト単体)
●格闘アクション●2人対戦可能●全年齢推奨●拡張RAM必須

## サターン版オリジナルがてんこもり!イェ〜イ!!

アーケードではネオジオで発売され、多くの対戦プレイヤーを魅了した「わくわく7」。そのサターン版新着画面と、独特のシステムを解説していこう。

サターン版ではなんと、アーケードで使うことのできなかったゲストキャラ、ボーナスくんと、その巨大さが印象的だった最終ボス、フェルナンデスが最初からプレイヤーキャラとして使用できる。ボーナスくんはこのゲームの前身、「ギャラクシーファイト」に登場したその名の通りボーナスキャラ。パンチキックはなく、電柱のような身体を駆使して戦う。フェルナンデスは長い間公園に、わくわくボールと妖精の力により封印されていた巨大な怪物。どちらもVSモードでのみ使用可能だ。

この真っ黒な電信柱状のキャラは!? ますます加速するサターン版わくわくワールド、その全貌が見えてきた。

# 巨大な魔界大帝からメイドさんロボまで、君なら誰を選ぶ?

## ボーナスくん

パンチキックはないが、修行のすえ(?)ボーナスくんは大幅に強くなった。

必殺技も数多く追加され、連続技も会得した。最強の座を奪取できるか!?

自分より強いものを求め（笑）、さすらう格闘家。強い波動を感じ、わくわくシティに現れる。

## 魔界大帝フェルナンデス

2体並ぶとほとんど画面を占領してしまうほどの巨体。色も各種あり。

大げさなアクションが楽しいフェルナンデス。攻撃時は手足、口が巨大化。

謎の巨大生物フェルナンデスは、長い間わくわく公園に封印されていた。

## アリーナ

素早い攻撃とフットワークのよさが売りのアリーナ。使いやすい技が多い。

ボタンの組み合わせによって簡単に連続技を決めることができるのが特徴。

スポーツ好きなごく普通の中学生。わくわくボールを集めてどんな願いごとをするのかな？

## 爆皇雷

使いやすい通常技や、特殊技が揃っている、スタンダードなキャラだ。

対空、飛び道具とひと通りの必殺技を持っている。連続技も多数ある。

冒険大好きな中学生。冒険のにおいを嗅ぎつけるといても立ってもいられなくなる。アウトドア派らしく、マウンテンバイクに乗って登場。

## まるるん

大きな口と、手足が印象的だが、なんといっても背中の麦ちゃんが良い！

身体の割にはフットワークが軽く、通常技を使った連続技も豊富なキャラ。

森の中にすむ大型の動物。人の言葉を理解し、迷子になった麦ちゃんのために戦っている。

## ティセ・ロンブローゾ

ロボットなので、体の中からさまざまな道具を取り出して戦う。ときには看護婦さん姿になって、相手にイターい注射を射つこともあるぞ。

ロンブローゾ博士が7人目に作り上げたメイドロボット。病気の博士を直すため日夜戦う。ちなみにアーケード版ではキャラ人気No.1らしい。

# 一新されたキャラ選択画面、書き下ろしイッパイ!

サターン版ではVSモードのキャラ選択画面が一新。中で使われているキャラのイラストも新たに描き下ろされているぞ。CPU戦では次の対戦相手がロード画面に表示される（上のキャラ紹介の写真がそう。2パターンあるぞ）が、これもあまり雑誌などに出ていないイラストなので初めて見る人も多いはず。かわいいイラストを見ていればロード時間も短く感じるかも!?

にぎやかさとかわいらしさ、わくわく7の世界を表現したイラストたち。キャラの色もアーケードと同じく4色選べる。

## ポリタンクZ

胴体部分に付いている砲台から大砲を発射、飛んできた相手を叩き落とす。

ポリタンクZは必殺技、通常技とも特殊なものが多いので覚えるまでが大変。

わくわくシティポリス中央署署長、徳川超十郎が作った機動戦車。パイロットはもちろん署長自身と、助手のハム助。

## ダンディJ

手にした鞭が武器で、追加コマンド入力により各種必殺技に分岐していく。

驚異的な攻撃力を誇る彼だが、足の遅さが唯一の欠点。

お金のためなら近所の猫探しから、世界的遺産までなんでも探す探検家。今回の依頼はわくわくボールを7つ集めることらしい。

## スラッシュ

自分の気を鋭い剣に変化させて戦うスラッシュ。ワープや飛び道具を持っている。

剣が武器なので、攻撃力が高い。ドキドキアタックや、必殺技パワーアップを使えばかなりの体力を奪えるぞ。

魔界からやってきた魔物ハンター。現世に逃げてきた悪い魔物を狩るのが仕事だが、人間界で天丼の魅力に取り付かれる。

# 知ればますます面白くなる、(わくわく7の)ゲージシステム

## 強力な攻撃の元・わくわくゲージ

必殺技をパワーアップさせたり、ドキドキアタックを出したりするのに必要なわくわくゲージ。攻撃を出すとメーターが溜まっていき、いっぱいになるとわくわくゲージが1つ溜まる。持っているわくわくボールの数だけストックすることができるぞ。

### ドキドキアタック

各キャラ固有の強力な必殺技。複数回ヒットし、かなりの攻撃力がある。

### ハラハラアタック

画面に大きくWARNINGと警告が出る、ガード不能の必殺技。出るまでの時間が長い。

### スーパーモード発動

Lボタンか攻撃ボタン同時押しで発動。一定時間攻撃力と防御力がアップする。

### 必殺技パワーアップ

必殺技入力時に弱強ボタン同時押しすると、普通より強力な必殺技を出すことができる。

# ダウンしたってあきらめない!

わくわく7では方向ボタンと攻撃ボタンの組み合わせで、さまざまな特殊攻撃を出すことができる。その多くは相手を画面端までふっ飛ばしたり、ダウンさせるものだ。さらにダウンした相手に追加で攻撃を加えることもできるので、ダウンは圧倒的に不利。しかし、このゲームは、ダウンしてもその状態を回避することができるのだ。（一部回避不可能な技あり）また、コマンド入力の必要な“わくわく投げ”以外の投げ技にも回避手段が用意されている。これら各種の技を使いこなせば、さらに熱い戦いができることウケアイだ。

## ダウン回避&投げ受け身

ふっ飛ばしを食らってピンチ！ でも、これから解説する回避技をうまく使えばピンチが転じてチャンスになるぞ。

## ふっとばされたら

### パンチボタン

吹っ飛ばされたら、画面端の壁にぶつかる前にパンチボタンを押す。すると飛ばされたキャラは壁に手をついて受け身動作を取り、追加ダメージを受けないですむのだ。受け身を取ったキャラはそのまま下に着地する。

### キックボタン

同じ状態でキックボタンを押すと、画面端で壁を蹴り、そのまま相手の前まで跳ね返る。また、その時に攻撃ボタンを押していれば、空中攻撃を出しながら跳ね返ることもできる。反撃のチャンスだ！

## 投げを受けたら

### レバー↓+パンチorキックボタン

“わくわく投げ”以外の投げ技を受けたら、相手につかまれてから一定時間以内に方向ボタンとパンチ、キックボタンいずれかで投げ抜けすることができる。この回避動作を行うと、投げ飛ばされたキャラがダウンせずに通常状態に復帰する。ポイっと投げる通常投げと、つかみ技でも抜けることができるぞ。逆に考えると、相手を投げるときはなるべく“わくわく投げ”を使ったほうがいい。

相手に捕まれた、と思ったら↓＋ボタンを入力しよう。

タイミングよく入力すれば、投げられてもダウンせずに復帰できる。フォロースルーで生じたスキをついて攻撃するのだ!!

# サターン版だけのオリジナルモード VERSUS MODE

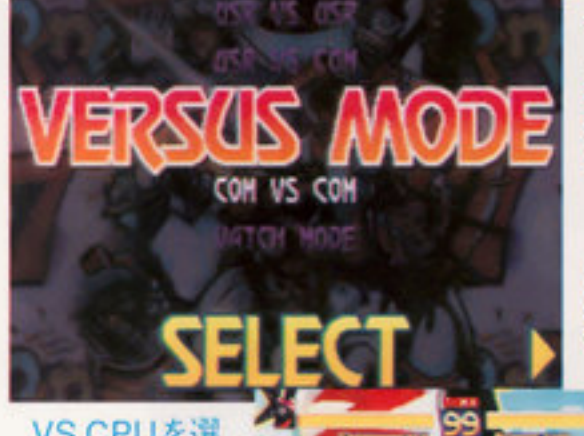
## USR vs USR

ただの2人対戦モードなら、どの対戦格闘ゲームにもあるが、特徴的なのはキャラクター選択時に色々な設定ができるということ（これは下を参照）。各種設定は、方向ボタンをキャラ表示画面より下に入れることで項目を決める。攻撃力やバトルフィールドの選択も可能だ。一度対戦が終わると、短い時間で新たにキャラを選択し直すことができるので、待ち時間のストレスなく対戦を楽しめる。

対戦専用モードなので次の戦いへと素早く移れる。

このキャラ選択画面でいろんな設定ができる。方向ボタンを下に入れ項目を選ぶ。

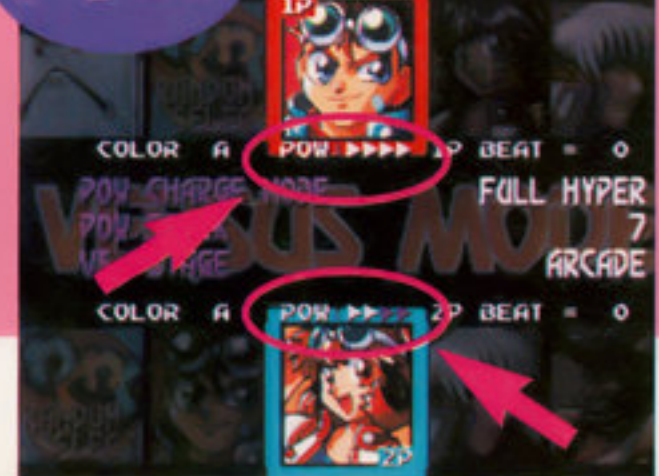
## COM vs COM

格闘ゲームでは珍しい、CPU同士を戦わせるモード。キャラ選択は2人対戦と同じだが、プレイヤーは操作することができない。CPU同士の戦いを観察すれば、新たな戦法を発見できるかもしれないぞ。ちなみに、この時のCPUの強さは、GAME SETTEINGで8段階にわたって設定することができる。最高レベルのCPU同士の戦いはかなり見ごたえがある。この他USR VS CPUやWACTH MODEなどもあるぞ。

ここで対戦のモードを選ぶ。好きなモードを選べ。

VS CPUを選べばCPU同士の戦いも見ることも可能だ。ランダムに選ばれるモードもある。

## VERSUS MODEではいろんな設定ができる!

対戦、特に人間対人間の場合、ハンデをつけたり、普通とは違った条件で遊びたいもの。いつも同じじゃつまんないもんね。ドキドキアタックやハラハラアタックを連発したり、まったく出ないようにして遊んでみるのもまた一興。もちろん、対人戦だけでなく、対CPU用の練習にももってこいだ。

### POW

攻撃力は5段階に調整可能。攻撃力をゼロにすれば練習モードの代わりにもなる。

### POW CHARGE MODE

徐々に溜まっていくはずのわくわくゲージがストックされたままにもできる。

### VS STAGE

自分の好きなステージを選んで対戦もできる。写真は最終ボスの巨大化ステージ。

特集

難易度 A

# 幻のピアンタワー創りに挑戦する!!

使用ソフト ●NiGHTS(ナイツ)(クリスマスナイツ冬季限定版でも可)●セガ●96年7月5日発売●5,800円

ナイツやり込み派もなかなか見れない幻のスーパーピアンとピアンタワー。特集の巻頭は夢の建造物ピアンタワー完成のコツを教えちゃうぞ!

ナイトピアン

これがピアン。メアンがいる所にピアン種を複数集めよう。

ナイトメアン(シュリーブ)

ピアンの天敵メアン。彼らの居場所と数を確認し行動開始。

ドリルダッシュ

タッチダッシュよりドリルダッシュを使おう。メアンにピアンをぶつけ卵が生まれたら成功だ。

## 準備1 メピアンを創る

下準備として、ナイトピアン(以下ピアン)とナイトメアン(以下メアン)の混血種・メピアンを産み出そう。産み出し方のコツは写真の通り。①ピアンを「窪地に」たくさん集める。②狙いを定めたら「メアンの側でドリルダッシュを軽く」して、ゆっくり地に転がし、③数匹がかたまっていたり歌ったりしている「逃げない」ピアンにぶつけること。初期状態(1 Night)のメアンとピアンはメピアンを産み出しやすい配置にいるので、ピアンがうまく集められなかったらやり直すのも手ですね。(片野)

メピアンが誕生!

ピアンのパーツが多い場合

頭・腕・足がピアン、胴体がメアンの血を受け継いだ場合。理想的なメピアンだ。ちょっと奇妙だけどね。

ピアンのパーツが少ない場合

腕だけがピアン。写真はメピアンにメアンの血が混ざった姿。タワー創りの準備としては、少々困る形だ。

## 準備2 スーパーピアンを創る

準備1が終わったらスーパーピアンの誕生を待つ。スーパーピアンは、異なるメピアンの交配の結果、ピアンのパーツがすべて揃って受け継がれた場合にのみ産まれる。出生率を上げるには、ピアンのパーツの多い複数種のメピアンを1カ所に集めるのが基本。ピアンの血がより濃い親の方が、スーパーピアンの出生率は高くなります。また2世代目以降のピアンとメピアンの子、同種のメピアン同士の子の血は強く、スーパーピアンに変化しにくいです。

いたっ!

メピアン達の中に輝く勇姿が現れたら、前準備は完了だ!

## ピアンミニ図鑑

ビジターの心を読み、楽しい夢として描き出す夢世界の住人、ピアン達の種族をご紹介しよう。なおXmasナイツのピアンコレクションで、歌うピアンがいるドリームを見ると、機嫌次第ではピアン達が合唱してくれるぞ!

### Nighto Pian

夢の住人。繁殖力が弱く、寿命は2~3Nightsくらい(1Nightのクリア時間が短いと、多少命が延びるらしい)。遊ぶことが大好きだが、自ら進んで何かを創造することはない。

### MePian

ピアンと、悪夢であるナイトメアンとの混血種。繁殖力が旺盛で、ピアンとの強制交配(ピアンの命が大幅に削れる)を好むため、ピアンから嫌われている。遊びの幅は少ない。なお、メピアンの卵の色と形は、産まれてくるメピアンの頭部パーツと対になっている。

### Super Pian

メピアン同士の交配でしか産まれず、自身は繁殖能力を持たないが、寿命は6~8Nightsと長く、ナイトメアンへは石を投げて攻撃する。ピアン達を指導し、ピアン唯一の創造物ピアンタワーを建てさせる。

# 遊びつくすゼ！セガサターン ＋アーケード

今や600本を超えるソフトが発売され、十分ソフトを遊びつくくしていない人も多いのでは？　そんな全国500万人のセガサターンユーザーにサタマガが遊びの数々を提案しよう！　開発中に流行った遊びや、究極の目的の達成などなど……。豊富な開発者コメントをもとに、今こそセガサターン（＋最新アーケード）を遊びつくせっ!!

## あとはピアンタワーを建設しだす!!

スーパーピアンは、産まれるとすぐにピアンタワーを建設し始める。彼は自ら物を創造することができないピアン達に働きかけ、皆の遊び場を創らそうとする。タワーは、建設開始から1Night経過するごとに大きくなっていき、6 段階目で完成する。万一完成前にスーパーピアンが死んでも、そのドリームのピアン種族が全滅しない限りタワーは消えないし、2 代目のスーパーピアンが産まれれば後を引き継いでくれるのだ。タワー建設中に注意すべきはパラループ。スーパーピアンは寿命が長いが、ナイツのループに巻き込まれたら一発で昇天してしまうのだ。タワーの周囲を飛ぶ時は十分注意しよう。

1段階目

4段階目

各ドリームは数カ所のタワー建設候補地を持っていて、そのいずれかにスーパーピアンが建設を開始する。写真はスプラッシュガーデン3コース目。イデアキャプチャーのすぐ右だ。

これが最終形態!!

ピアン（A-LIFE）が存在する以上、X'masナイツでもピアンタワーの建設は可能だ。しかもX'masナイツでは、運がよければピアン達を集めて建設を指導するSピアンの姿も見られるとか!?

### ピアンタワーが完成できない人のためのおさらいPOINT

①コース上のメアンはすべてて倒しているか
②メピアンが増えすぎていないか
③ピアンは生き残っているか
④ピアンの血の濃いメピアンが数種類できているか
⑤ピアン・メピアンが一カ所に集まっているか
⑥スーパーピアンは産まれているか
⑦スーパーピアンを消していないか
⑧ピアン・メピアンが全滅していないか

メアンをコース上に残しておくと、ピアン達が食べられて減少してしまう。また、メピアンが増えすぎると、純粋なピアンが強制交配のせいで減少する。ピアンがいなくなると、それ以上血の濃いメピアンが産み出せなくなってしまうのだ。複数のメピアンがいないと困る理由は、同種の交配ではスーパーピアンも新種も産まれないため。ピアンの血の薄いメピアンや、同種のメピアンが増え過ぎた時は、非情に徹してメピアン達をループに巻き込むことも必要だ。

### 開発者コメント

ピアンは人の夢を再現するだけで、自分の意志を持たないんですが、スーパーピアンは、それじゃダメだ、みんなで独自の遊び場を創ろうって、建てるのがピアンタワーなんですね。セカンドメアンが自分の世界を創れるのと同じ行為をするわけなんですが、スーパーピアンを創りやすいドリームは、捕まえやすいメアンがいる所とピアンが溜まる所。どのドリームも1コース目がいいと思います。いい位置にメアンやピアン、メピアンが来たら、交配ができるまでリセットをすると効率がいいです。それとメピアンは同じ場所に複数匹創ってあげないとダメです。ピアンに近づくと逃げられちゃうので、1匹だと増えないんですね。あと、増えても1カ所に溜まると固定種になりがちなので、たまには嫌われ者になって別の種族の所に追い立てて下さい。1種類になったらもう手後れ。いい所までいってもスーパーピアンができない時は、メピアンをうまく創れていないんだと思います。頑張って創ってぜひタワーを見て下さい。（飯塚）

難易度 A

# 出せた人は皆無!?最高の段位に迫る!!

使用ソフト ●バーチャファイター3●セガ●アーケードゲーム●96年9月～稼働

規定技が存在しないとしか判明していなかったアーケード版「VF3」の段位認定。どこも追求せず日の目を見なかった秘密に今こそ肉薄するッ!!

上級者が普通にクリアしてもこんなもの。腕のなまっている諸君。幻の段位に挑戦せよっ！

| 表示される段位 | 得点条件 |
|---|---|
| 仙人 | ？点以上 |
| 超人 | 90万0000点以上 |
| 名人 | 85万0000点以上 |

## 名人の上に"超人"と"仙人"があるというが……

「3」の段位認定は条件ごとに点数が加えられたり減らされたりするシステムで、ゲームオーバー時の獲得点数によって段位が決定する。要は「VF3」の段位認定は得点争いに近いと思っていいだろう。また、途中でコンティニューしたり、乱入されて負けると、その時点で点数の計算は止まってしまい、段位認定のその時のものとなってしまう。理論上時間をかけず、1セットも取られないでエクセレント勝ちすれば高得点が取れるはず。幻の"超人"や"仙人"を出せるかッ!?

とりあえずこれだけ覚えておこう！
- ●1セットも負けずに全ステージをクリアしよう！
- ●決め技は強力な技でしとめる！
- ●乱入とコンティニューは絶対にしない！
- ●なるべく時間をかけずにストレートKO勝ち！

開発者コメント

高い段位(点数)を取るためには、いかにエクセレントで勝つかが重要です。例えば体力がどれぐらい残ってるかとか、CPUに与えたダメージ量、残り時間も重要です。同じ打撃技でも、普通に当てたのとコンボで当てたのでは、コンボになったほうが少し高い点数が出ます。敵の体力が0になった後はダメージが加算されないので、最期の一撃には大ダメージの技を入れたほうが有利なんですね。

難易度 A

# 針鼠弾を何回続けて出せるか？

使用ソフト ●バーチャファイター3●セガ●アーケードゲーム

## AM2研記録は136回！

AM2研で開発中に流行した遊び、それはカゲの針鼠弾を連続でひたすら出し続けるというものだ。慣れれば簡単なコマンドだが、これを連続でとなると意外に失敗してしまう。AM2研の公式記録(時間無制限)は136回。針鼠弾1回につき約0.6秒かかるとして、合計1分20秒以上も同じコマンドを入れ続けたことに！ 30秒なら単純計算で34回。出せるかッ!?

開発者コメント

AM2研でやってたのは針鼠弾のカウンター付き、時間無制限の特別バージョンなんですけど、それで136回が最高ですね。最初は74回っていう記録で、それから半年ぐらい更新できなくて……。それである日何気なくやってみたら、あっさり記録が破れたんですよ。30秒以内に何回できるかは試したことがありませんが、対戦中は24回が最高記録ですね。ウルフステージで相手に背中向けたまま針鼠弾で逃げてみたりして。ずっと同じ入力をしてるとわけわからなくなっちゃって、結構キツいですよ。

難易度 C

# どっちが速い？順走？逆走!?

使用ソフト ●スカッドレース通信タイプ●セガ●アーケードゲーム

## 普通の対戦に飽きたらコレがオススメ!!

これまた「スカッドレース」の開発中に流行ったという、通信対戦版を順走と逆走で同時にスタートしてどちらが先にゴールに入るかを競う遊び。当然逆走のほうが若干不利に思えるのだが、やってみると意外に違う楽しさが味わえるとお墨付き。普通の対戦に飽きた人はぜひ挑戦を！

開発者コメント

順走と逆走のどっちが速いか？これメチャクチャ熱くて、開発中にもうやりまくりましたね。もちろん逆走のほうは、スタート直後にいったんスピンターンをしないとダメですから、不利なんですけど、プレイヤーのスキルしだいでは十分勝つこともできるから熱いんですよ。開発のほうでは上級コースでよく対戦をやってましたが、コースもちゃんと覚えればかなりいいセンいけると思います。ハンディキャップ用にもいいですね。(大崎)

難易度 A

# アザーカー全車をリタイヤさせて1位を狙う!?

使用ソフト ●スカッドレース●セガ●アーケードゲーム●96年12月～稼働

「スカッドレース」にはリタイヤカウンターがついているが、もしもアザーカー全車をリタイヤできれば自動的に1位なのか？ 大実演だ！

アザーカーをリタイヤさせるポイントは相手が大きいコーナーやドリフトアングルを持っている時に幅寄せするとか、ぶつけること。相手がガードにぶち当たればリタイヤ成功だ。

リタイヤさせるのにハンドルにも力がこもる。じつはアザーカーの上位5台は絶対にリタイヤはしないようになっているそうだ。ということは、全車リタイヤは事実上不可能なのね。

うまいプレイヤーほどアザーカーのリタイヤがゼロに近いと言われる「スカッドレース」。だが、あえてアザーカーをリタイヤさせまくってゴールすれば1位になる可能性はあるのか？ 答えはノーだが、多数のリタイヤが成功すればマイカーで走り放題も夢じゃないぞ。

### 逆走の方が有利？

やってみると、順走よりも逆走のほうがアザーカーをリタイヤさせやすい。うまくいけば20台以上いけるかもしれないぞ。

### 開発者コメント

各コースで登場するアザーカーの台数は違うんですが、一番オススメのコースはやっぱり中級コースですね。じつは各車にはダメージと耐久力のデータがあって、こっちが幅寄せしたり、何度かダメージを与えれば、うまくリタイヤさせることも可能なんです。逆走だと15台以上は軽く出ますから試してみるといいですよ。

難易度 C

## これは超熱い！バーチャガンVSシャトルマウス

使用ソフト ●バーチャコップ●セガ●95年11月24日発売●5,800円

ガンシューティングゲームの名作「バーチャコップ」の1作目。ガン対マウスは当時の記事でもやったが、じつはトレーニングモードが熱いのだ。

### ちょっと3分ほど熱い対戦をしたい人に

友達が遊びに来た時に、ちょっと手軽に熱い対戦をやりたい……なんて人にオススメの遊び方がコレ。用意するのは「バーチャコップ1」とバーチャガンにマウスの各1個。しかも遊ぶのはゲーム本編ではなく、お手軽なトレーニングモードなのだ。射的場のターゲットの出方はランダムで、面によって有利不利がくるくる変わるから、かなり熱い対戦が楽しめるぞ。お試しを！

#### トレーニングモードで対決！

実演してもらったのは、本誌ではおなじみの当時のサターン版「バーチャコップ」スタッフ磯野氏（AM2研）とおなじくマウス名人。挑戦するのは、左の画面がいろんなパターンで出てくるトレーニングモードだ。出現パターンも豊富で、熱い対戦が楽しめるが、実験の結果、どうやらマウスが若干有利の模様。ガンルーズネスを7(マウス)：12(ガン)ぐらいにすると、ちょうどいい対戦が実現するぞ。

「ちょっとタンマ」とたまらずマウス側に変更した磯野氏。銃は後半、重さも影響してくるしね。

#### 開発者コメント

「バーチャコップ」のトレーニングモードって、開発の一番最後のほうでできたモードだったんですが、開発の大詰めでバグチェックも兼ねて、バシバシやり込んでいたんですよ。当時は有利不利のバランスなんて、あんまり考えてなかったんですが、今やっても結構熱い対戦ができますね。1度オススメしたい遊びです。

難易度 C

## ウワサの二丁拳銃プレイは本当に楽しいか？

使用ソフト ●バーチャコップ2●セガ●96年11月22日発売●5,800円

2作目ともなるとバーチャガンを2つ持ってる人も多いのでは？　巷で噂の二丁拳銃プレイは本当に楽しいのか？　開発者の須見氏が実演する！

古くは伝説のハイローラー会総師・渋谷洋一氏が提唱し、最近ではワープの飯野賢治氏が、鈴木裕氏との対談時に話題にしたガンシューティングゲームにおける“二丁拳銃プレイ”。簡単にやれそうで、じつはほとんどの人がやったことのないだろう、このプレイ方法は、はたして本当に面白いのだろうか？　我々の素朴な疑問を実証するため、サターン版「バーチャコップ2」の開発責任者・須見昌之氏が、実演の場に名乗りを上げたっ!!　さて、その結果やいかに……!?

ボス戦では2人協力プレイと見なされ、敵の攻撃が普段より激しくなってしまう。両腕を利き腕のごとく撃ちまくれ（ムチャ）！

#### 350×2は重いのか？

最初は慣れないプレイゆえの戸惑いはあったが、しだいに慣れていきノリノリになってくる須見氏。だが、1面後半から2丁分の銃の重さがじわじわと彼を苦しめ出す……。たった一丁350gのバーチャガンも2丁になると重さ倍増（当たり前か）。疲労も倍増だ。また、コンティニュー時に銃身のスタートボタンを押すのも意外と苦労すると判明。楽しいけど苦しー！

#### 開発者コメント

いやぁ～、意外と楽しいもんですねぇ。後半は結構“ビリー・ザ・キッド”風にノッて遊べましたよ(笑)。2人プレイをやってるようなものですから、場所によっては敵の数や難易度が上がってしまうんですが、慣れてくると、なんか「あぁ2丁でやってるなぁ」っていう痛快な気分になってきますね。とにかく乱射ができますから、「バーチャコップ1」よりも「2」向きの遊び方と言えるでしょうね。でも、人間は一度に2つのことはできないんだなって思い知りましたよ(笑)。

難易度 B

## 気分はザブングル!?ハンドルでバーチャロン

使用ソフト ●電脳戦機バーチャロン●セガ●96年11月29日発売●5,800円

テレビアニメのようなロボットものの世界をゲーム上で実現した「電脳戦機バーチャロン」。ここは悪ノリして、往年の某アニメのマネをしてみよう！

ウォーカーマシン「ザブングル」。10年以上前にマニアを熱くさせた、ハンドルでロボットを操作するという設定を、今でも覚えているファンも多いはず。ならばサターン版「バーチャロン」でそれを再現しようじゃないかと目論んだサタマガスタッフだったが……。

鼻歌混じりで登場してくれたAM2研・光吉氏を前にセッティングは完了。だがしかし、ゲームは無情にも反応しないことが判明っ！

### ガーン!! 実現不能？ WHY～!?

#### 開発者コメント

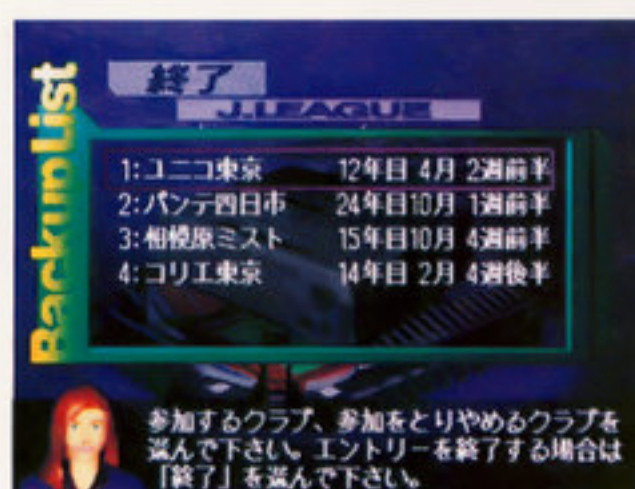
なんと、サターン版「バーチャロン」は、ハンドルコントローラーに微塵も反応しないことが判明。数々の実験の結果、マルコンなどアナログ操作モノにはいずれも反応しないことがわかった。ハンドルでの操作は無理なのか？　そのへんをバーチャロンのディレクターDr.ワタリ氏に聞いた。「当時はコスト面での制約も厳しかったのですが、そんなことよりも我々が最重要視したのは“プレイヤーが『ロボットを操縦している』実感を最大公約数的に得られるインターフェイスにする”というコンセプトでした。もちろん、ハンドルというアイデアもないわけではありませんでしたが、それだと1ジャンルのロボットのイメージに偏ってしまうでしょう？　そんなわけで没になったんです。サターン版もそのコンセプトを継承しているんですよ」。う～ん残念。

難易度 A

# 自慢の最強チームに勝てるか!?

対戦が魅力の1つでもある「サカつく」。コツコツと育てた自分のチームの強さがどれくらいなのか知りたい人、育てるのが面倒な人はこれを使え！

使用ソフト ●Jリーグプロサッカークラブをつくろう！●セガ●96年2月23日発売●6,800円

いまだに名作の誉れが高い「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！」。「2」が出る前に今からこのゲームにハマりたい人のために、サターン専門誌の2大巨頭とセガスタッフが誇る最強パスワードをここに掲載しよう。どれも昨年7月の「サカつく最強チーム決定トーナメント」に出場した自慢のチームだ。はたしてセガ開発者最強チームに勝てるか！ 最強勢を打ち破れッ!!

パスワードを入力してチームデータをメモリへ登録。容量が足らないと試合ができないぞ。

自分のチームと対戦させたり、かつての最強戦を再現してみるのもまた楽しいよね。

**担当者コメント**

僕のクラブは、南米スタイルの選手と欧州スタイルの選手が混ざって中途半端なクラブになってしまいました（36年経過しているのですが…）。ただし、開発者のクラブは最強のデータです。これに勝てれば凄い！ 2ではパスワードなどもパワーアップするので期待を。

## これが自慢の最強チームパスワードだっ!!

### セガ南雲くん最強チーム

【パンテーラ四日市】セガ広報南雲君が手塩に育てたチーム。3-5-2のリベロ、攻撃重視だが、選手はやや力不足か……。まずは手始めにここから挑戦！

| | | |
|---|---|---|
| うのひとつ | こおもあくDけ | きこIうろ |
| みぬぬそQ | らQなこいせあ | ゆBはねね |
| CれMうF | しはKGりあF | つQあAき |
| QちFある | ちをくけBほM | ROいMQ |

### サターンFAN編集部最強チーム

【相模原ミストラル】4-4-2、リベロ、攻撃重視と、かなり攻めを意識している。攻撃力の高い河本を起用しているだけでなく、MFも絶妙のバランス。

| | | |
|---|---|---|
| Rきとゆて | LHよとぬAQ | むAよかい |
| うれつつう | ことねくかいと | KMてての |
| いFえかは | りGせよめおき | めんいれち |
| あいあうあ | いちLちDちP | うRおPい |

### サタマガ編集部最強チーム

【コリエンテ東京】3-4-3、リベロ、ゾーンプレスと強力な作戦を取り、多くのスタープレイヤーを多数抱えている。魅力的だが総合力にやや欠けるか。

| | | |
|---|---|---|
| ぬろもんN | らもRGNふま | のくやすあ |
| となろへも | GれおMDえん | JゆおAむ |
| もほすあぬ | あPEうすふえ | んAちうに |
| れろれわれ | ろLもLひLら | わるんらろ |

### 開発者秘伝最強チーム

【ユニコーン東京】作戦は3-5-2、スイーパー、ゾーンプレス。他から強力な選手を引き抜きまくった、豪華で強力なチーム。これぞ真の最強チーム!!

| | | |
|---|---|---|
| そうAにと | ほうやせさもK | むたろGま |
| とひEけE | あにけへHたす | あOすFけ |
| ろよおかI | のかOをなふJ | うQのろふ |
| つえれJて | NめろいもいA | FCHAE |

難易度 A

# リアルサウンドプレイを楽しむ

使用ソフト ●真説・夢見館●セガ●94年12月2日発売●7,800円

ちょっと編集部で実演してみたところ。意外と楽しめるかも……。

巷で話題の「リアルサウンド」。それの発売前にちょっとその雰囲気を味わおうというのが、この遊び。用意するのはサターン登場当初に発売された「真説・夢見館」。画面をまったく見ずに音声だけでプレイしてみよう。開発者は実際にクリアしたことがあるそうだぞ。

「真説・夢見館」は音声も怖いから安心？ メガCD版も怖くてOK。

**開発者コメント**

当時、同タイトルのバグの取りまとめをしていたが、確認のため何百回エンディングを見たかわからない。途中で目玉が壊れたのだが、代わりの人材がいなかった。必然的にこんなプレイが可能に…(狂)。（セガ吉永）

難易度 A

# 出るか？ホームラン競争0m！

使用ソフト ●グレイテストナイン●セガ●96年7月19日発売●5,800円

編集部での実験でも、実際に出すことに成功！ コツのヒントは下にあるぞ。

## 出せた人は先着で商品を！

「グレイテストナイン」シリーズのどれでもできる遊びとして提案するのが、ホームランコンテストの最低飛距離競争だ。普段と逆に、いかに飛ばないかを競うなんてのも、結構熱いぞ。ちなみに「97」ではエディットで全員キャッチャーを選んでプレイする草野球対戦もオススメ(笑)。全然守れないで爆笑必至だ。

**開発者コメント**

とりあえず最新作の「97」に限った攻略法をお教えします。まず大事なのは、普通にバットを振らずにバントを使うこと。そして球を打ち上げること。慣れれば1mや2mは出せるでしょうが、開発内では0mを出すのに5時間かかりました(笑)。またバッターはバントのへタな選手を使うといいです。見事0mを出せた人には先着で海外セガスポーツグッズを3名様にプレゼントしますよ（宛先は欄外）。


【ホームラン競争0m競争！ 宛先】応募は「グレイテストナイン」シリーズのどれでもOK。見事飛距離0mが出せた人は、そのシーンを写真（ビデオも可）に撮って、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』編集部「グレナイホームラン競争0m」係まで送ってください。先着3名様にセガCS開発部秘蔵・海外セガスポーツグッズを差し上げます。

## 難易度 B&C 辛勝？楽勝？門（扉）を開けずに敵を倒す

使用ソフト ●サクラ大戦●セガ●96年9月27日発売●6,800円

全員のエンディングを見ただけじゃ飽きたらない人にはこんな遊び方がオススメ。下のほうではプレイヤーとしてツライ試練も待ってるぞ。

### 第4話 カンナだけで銀閣を倒す クリア難易度B

難易度はBとなっているが、実際はAに近い。マリアや紅蘭なら、それほどでもないが……。ポイントはアイリスの回復と、大神の"かばう"。どちらもタイミングを考えてやっていかないと、あっという間にやられちゃうぞ。君はこのタイマンに勝利できるか？

銀角の質問に答える。キャラは当然カンナにしよう。

なにはともあれアイリスを説得。アイリスがいないと、勝つのは大変だぞ。

あとはアイリスと大神を信じて、ひたすら攻撃だ!!

### 第6話 遠距離攻撃で倒す クリア難易度C

まずは孔雀を攻撃のできる範囲まで、ワープのできるアイリスでおびき出す。その後、壁を無視して攻撃できるマリア、紅蘭、すみれ（すみれは必殺攻撃のみ）で、ひたすら壁越しに攻撃するだけでOK。左で紹介したものとは違い、ノーダメージでクリアできるぞ。

壁を越えて攻撃できるマリア。孔雀はなにもできない。

孔雀を誘い込む時には、ダメージを受けないように"かばう"を使うのを忘れずに。

紅蘭も壁越しに攻撃できる。どうしてできるかは謎。

## 難易度 A 信頼度ゼロ？ 硬派な男の生き様プレイ

使用ソフト ●サクラ大戦●セガ●96年9月27日発売●6,800円

### LIPSは悪くなるよう選択 戦闘でも"かばう"は厳禁

君は花組の隊員全員に嫌われることができるか？ やるのは容易だが、精神的な苦痛を考えると難易度はAといってもいいだろう。なにしろすべてにおいて隊員に嫌われるようにしなければいけないので、"かばう"は厳禁、LIPSも悪い答えを選ばなくてはならない。さくらやすみれはもちろん、アイリスやカンナにまで嫌われ、心さびしく帝都の平和を守りきることができるか？

このままだと合体攻撃はできないし、クリティカルヒットも出にくいので、戦闘では苦戦は必至。頑張れ大神。

### 合体攻撃も使えないツラさに耐えられるか？

## 難易度 A "カス"をいったい何枚集められる？

使用ソフト ●サクラ大戦●セガ●96年9月27日発売●6,800円

### 開発者の最高は16枚めざせ 20枚オーバー！

紅蘭に上がられそうになっても強気にこいこいをしよう。

でも負けちゃだめ！ カスを集めるのも大切だが、それだけに集中して、紅蘭に上がられたらダメだぞ。

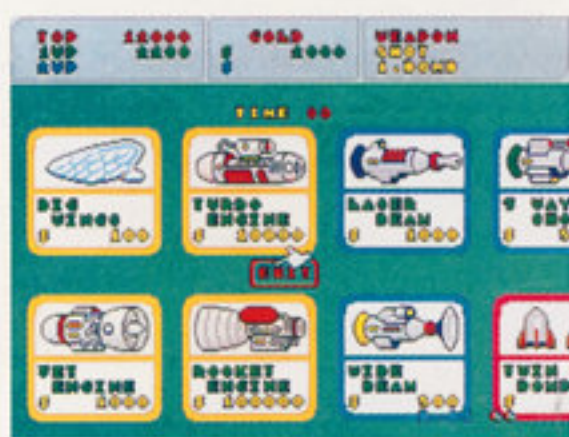
紅蘭との花札対戦でカスのみを狙って札を取っていくのだが、かなりの運と根気が必要になってくるぞ。負けてもめげずに何度も挑戦しよう。理論上では20枚まで行けるはず？

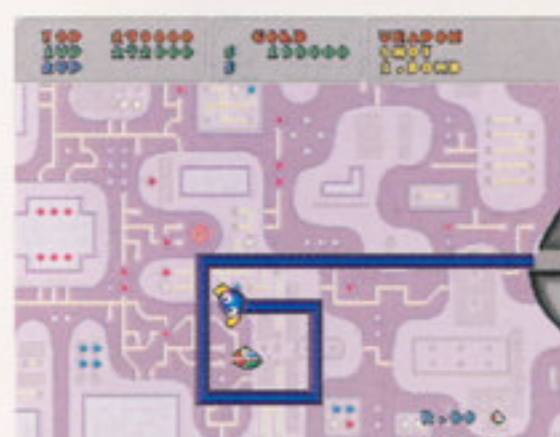
## 難易度 A ビター文も使わない貧乏プレイでクリア!?

使用ソフト ●SEGA AGES／ファンタジーゾーン●セガ●97年2月21日発売●3,800円

完璧な移植&豊富なオリジナル要素で、ファン感涙モノの今作。もう何周でもOKだぜっていうキミは、こんな過酷なプレイを試してほしい。

### はたして何も買わずにクリアできるのか？

「ファンタジーゾーン」をショップで何も買わずにクリアすることは、実は不可能。ラスボスの攻撃の5回目がどうしても倒せないのだ。そこで、とりあえず何も買わずに進めていき、ラスボスにのみジェットエンジンを装備して倒そう。ポイントとしては、少々時間がかかってもいいから確実に現れたザコ敵を確実に倒すこと。そのまま放っておくと画面がザコでいっぱいになってしまうからだ。ボス戦も根気よく落ち着いて対処しよう。

ショップに入ってしまったら何も買わずにそのまま出よう。

避けるだけでも大変なのに、倒さないとどんどん増えて……。

かなり速いのでノーマルエンジンだとかわすことができない。

**開発者コメント**

ケチケチプレイといっても、ノーマルの装備のままだと、YA・DA・YOの6匹目が倒せないので、ジェットエンジンだけは必要だ。それだけあればクリアはできるが、YA・DA・YOの最後はすり抜け技を使わなければならない。そこで、「あんな座標合わせなんてできない！」って思っているキミにコツを教えてあげよう。じつは、すり抜けに必要な画面下のスキマはちょうどYA・DA・YOが残すパイプ1本分なのだ！ あとはトレースデモプレイ(3)を参考にしてほしい。簡単でしょ。こいつはクリアすると残機とお金がスコアにされちゃうから、2周クリアしたいならうかつに残機を買ってはいけない。さらに3周以降を目指すなら序盤は7WAYも我慢しなくてはいけなくなる。つまりファンタジーゾーンが最後に行き着くところは「ケチケチプレイ」なのだ。皆さんもぜひ挑戦してみてほしい。（セガ・佐藤）

# 難易度B 曲芸プレイで遊びつくす！

使用ソフト ●パンツァードラグーンI&II●セガ●96年12月13日発売（セット）●5,800円

硬派なシューティングをさらにハードに遊ぶ。ひそかに対応していた各種周辺機器での操作は通常とは違ったスリルを味あわせてくれるはずだ。

## 「AZEL」の前にシューティングで熱くなる！

この夏、最新作の「AZEL－パンツァードラグーンRPG－」が控えている「パンツァードラグーン」シリーズ。「パンツァードラグーン」と言えば、サターンの代表的な360度3Dシューティングゲームだが、店頭では「パンツァードラグーンI&II」というお得なセットも発売中なので、やり込んだ人も多いはず。そんな人にオススメするのが、さらにシューティングゲーム部分を遊びつくす"曲芸プレイ"。「どれも理論的には可能（開発・竹下英敏氏）」というから、試す価値はあるぞ！

### 攻撃なしでクリア可能!?
パンツァードラグーン

「オール100%は1作目で可能ですから、逆にまったく攻撃しないでクリアを目指してほしいですね。ちょっとツライのですが、1はボスも時限式で死にますので理論上は可能です」

### ハンドルで翔ぶ！
パンツァードラグーンツヴァイ

「ハンドルだとバタフライシフトで上下の操作に。ハンドルでカーソルを移動できます。ちなみに2本版ミッションスティックも裏対応していてドラゴンとカーソルを別々に動かせるんですよ」

### マウスでハイスコア!?
パンツァードラグーンツヴァイ

「マウスはLRがないのでAとCをLとRに設定して、Bをショットにすれば、Bの押しっぱなしでロックオン、マウスで上下左右にも動かせます。反応もいいので最高得点狙いに◎です」

# 難易度B コマンドの達人養成！OKマークトライアル

使用ソフト ●ファイターズメガミックス●セガ●96年12月21日発売●5,800円

「ファイターズ メガミックス」の開発後半にAM2研内で流行ったというトレーニングモードのOKマークトライアル。最強の男が今ここで挑戦する！

隠しキャラも含めると、格闘ゲーム史上最大のキャラクターが登場する「ファイターズ メガミックス」。このゲームには「ファイティングバイパーズ」同様、各キャラクターの技を練習できるトレーニングモードがついているが、これを1キャラクター分全部をいかに速くクリアできるか競おうというのが今回提唱する遊びだ。開発時にはタイマー時計もつけようなんて話もあったというほど盛り上がったこのタイムトライアル。腕に自信のある人はドーンと挑戦してこいやっ！

ドーンとこい！

ピコンピコン…
今回実演してくれたのは、セガAM2研最強のゲームプレイヤー・新四天王ラウこと片桐大智氏。まさにコマンドの達人だ。

次々と提示されるコマンドを神速の速さで出しまくるのだっ！

### 2分を切ればスゴイ！

実演してもらってスゴかったのが、ちゃんと技の順番を計算して、背後投げや壁技を効率よく出していたところ。全盛時には、開発者の多くが2分を切るタイムをバンバン出していたとか。その速さはやってみればわかるはず。

**開発者コメント　最速記録を出せたらAM2研から賞品が!!**

一時期開発ですごく流行ったんですけど、みなさんのレベルも見てみたいものですね。コマンドのいい練習になる点も実用的ですし（笑）。有利なのは技の絶対数が少ないバンあたり。サンマンやアキラも面白いですね。バイパーズとVFキャラで2分を切った人には、特製のプレゼントも用意しますので、みなさんぜひ挑戦してみてください。

# 難易度B パンツ集めは男のロマン!!

使用ソフト ●ブルーシード～奇稲田秘録伝●セガ●95年6月23日発売●5,800円

この人が"パンツ刑事"。しかし、なぜこんな子供っぽいパンツばかりを集めるかは……謎である。

RPGとしては初めての18歳推奨作品としても話題だったこの作品。花も恥じらう乙女のパンツ集めも重要な（ホントか？）目的だったのだ。というのも、ゲーム中に隠された動物柄のパンツを集め、国土管理室の1階にいる"パンツ刑事"に渡すと、その枚数によって威力絶大の協力攻撃法を教えてもらえるのだ。これをすべて集めずして男とはいえないぞ!?

**開発者コメント**

パンツ集めのポイントは"目立つところ"を探すことです。特に各マップにあるその土地の名物の近くを探しましょう。Cボタンを押しながらBボタンでダッシュ移動していると、見つけやすいですよ。パンツは全部で30枚ありますが、阿蘇山頂にあるパンツは一度取り逃すと2度と取りに戻れませんので注意してください。また、すべてのパンツを集めてパンツ刑事のところに行くとすてきな称号がもらえてみんなから称えてもらえます。（CS2研・田中俊太郎）

# 難易度A アミュレットを全部集めて 虹色おじさんの秘密に迫る！

使用ソフト ●魔法騎士レイアース●セガ●95年8月25日発売●4,800円

いろいろなアイテムをくれるおじさん。あんた誰なの？

ただゲームをクリアしただけでは、その正体が謎のままの虹色おじさん。全部で64個もある虹のアミュレットを集めて、おじさんのところへ持っていくと、その正体がわかるというんだけどこれが大変！。けっこう根気がいるぞ!!

こんなもんじゃ甘すぎる。まだまだアミュレットは隠されている。あちこちを調べまくろう。

全部で64個あるぞ！

**開発者コメント**

こちらも隠そうとしていますので、総当たりのつもりで頑張ってください。ただ話が進んで取れなくなることはありません。全部集めて、イベントを見て、実はもう一度おじさんのところへ行くと笑えますよ。（CS2研・小玉理恵子）


【「ファイターズ メガミックス」OKマークトライアル応募先】「ファイターズ メガミックス」のトレーニングモードで、見事全技クリアに2分を切った人は、その模様をビデオに撮って、以下まで送って下さい（キャラはバイパーズとVFキャラ限定）。最高の記録上位10名様に、AM2研特製グッズを差し上げます。宛先は〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』編集部「OKマークトライアル2分切った」係まで。締切は6月末日当日消印有効です。

## 難易度B 飛行機のみで敵司令部を攻略せよ

使用ソフト ●ワールドアドバンスト大戦略～鋼鉄の戦風～●セガ●95年9月22日発売●7,800円

敵の司令部を攻略するには、歩兵系のユニットを用いるのが普通だ。が、その攻略を航空兵器だけでやってしまおうというのが、ここでの試み。航空兵器というと、華々しい空中戦を思い浮かべがちだが、対地攻撃力の高い攻撃機や爆撃機もまた、一方の主役といえる。そこで、コストはかかるが、ひたすら航空兵器だけを生産してアタックだ！　敵の守りは堅いけど、爆撃機で何度か強襲すれば攻略できるはずだ。ユニットが全滅しないようにして、経験値の高いエリート部隊を育てていこう。

航空戦力の要となる爆撃機。ただし武装を対地攻撃用の爆弾に変更しておくことが必要だ。

戦闘機の支援を仰ぎつつ、敵司令部を目指していく。司令部を囲んでしまえばこの通り！

## 難易度A 無謀？「日本最強伝説」

使用ソフト ●ワールドアドバンスト大戦略～鋼鉄の戦風～●セガ●95年9月22日発売●7,800円

戦時中、数々の伝説を残した日本兵。その再現というわけじゃないけど、このゲームの日本軍の歩兵、とりわけ最強進化した「近衛兵」はかなり強力なのだ。なにしろ戦車とも対等に戦えるし、しかも対空攻撃能力まで持っている。それでいて、飛行機なんか作るよりはるかに安上り。まさにお買い得だ。ただしとても足が遅いので、根気よく戦える、大らかな心構えが必要かも？

歩兵にしては驚異的な攻撃力を持つ近衛兵。やはり“努力と根性”がウリか？

**開発者コメント**
まず飛行機のみの攻略なんですが、ルール上は可能です。もともと航空機で司令部を落とすという想定のシナリオもあることですしね。どうしてそんなことしなきゃいけないかっていうと、飽きちゃうんですよ､ずっとデバックしてると(笑)。それと近衛兵ですが、日本軍の戦車は非常に弱くなっています。そのため､練度の高い近衛兵は最強じゃないかと言われているわけです。実際爆撃機以外は、なんでも倒せるんじゃないですか(笑)。(セガ日並)

## 難易度A 兵器を買わずにプレイ？

使用ソフト ●ADVANCDE WORLD WAR～千年帝国の興亡～●セガ●97年3月20発売●7,800円

初期配置で与えられるユニットはこれだけ。大切に使おう。

勝利条件がよかったり、敵撃墜数が多いとごほうびにもらえるプレゼント兵器。

やり方自体は簡単。初期配置されたユニットを、ひたすら大切に使い続けて戦っていくだけ。途中兵器は進化するし、兵器のプレゼントもあるし……。といっても、やってみるとかなりキツイ。腕に覚えのある人は挑戦すべし。

**開発者コメント**
実はまだ開発内部では成功してないんですけど(笑)。でも理論上は可能なはずです。前半のイギリスあたりが、できるかどうかのポイントになってくると思います。その時点でいけるようだったら、大丈夫だと思います。(セガ日並)

## 難易度A 特殊能力コレクターを目指せ！

使用ソフト ●ADVANCDE WORLD WAR～千年帝国の興亡～●セガ●97年3月20発売●7,800円

特殊スキルには、部下への指揮力がアップするものや、戦闘技術が上がるものなどがあるぞ。

将軍がレベルアップすると「特殊スキル」が増えることがある。ここではどれだけそれを集められるかがポイント。陸軍だけでも24種類あるぞ。特殊スキルがずらっと並んだ姿は、けっこう壮観。やってみる価値はアリ。

**開発者コメント**
22個の将軍スキルの中で陣地スキルがもっとも取りずらいでしょうね。これは要塞に関するスキルなんですが、ちょっとヒントを出しておきましょう。要塞は動きません(笑)。ですから敵を射程距離内におびき寄せるようにして、タイミングをみてうまく攻撃してください。(セガ日並)

## 難易度A 幻の100万点をねらえ！

使用ソフト ●クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～●セガ●94年12月9日発売●4,800円

コレが幻の100万点ボーナスの図。宝箱の目の前までいけばクリア。

ステージが中盤にさしかかったところで時計4つがある。これを取るとタイムをかなり回復してくれるぞ。

ここのアクションがポイント

ステージ2-1の電車ステージ、実は、電車を使わずにペパルーチョを進めていくことで、30秒以内にクリアできることが発覚！　ダッシュ、小ジャンプ、大ジャンプを駆使して、狭い足場をタイミング良く進んでいくのがポイント。また敵との戦いをさけ、ロスタイムをはぶくのも大切だ。

**開発者コメント**
デバッグ時、電車に乗らずに行けるのではとみんなで挑戦したんです。1カ所だけ届かないところがあったので、じゃあマップを修正しようと(笑)。最短時間を競いあった記念でボーナスを入れたんです。(セガ・片野)

## 難易度C バロバロでタイムアターック！

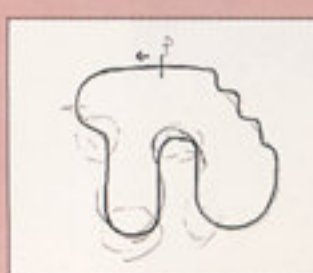
使用ソフト ●クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～●セガ●95年12月15日発売●6,800円

### シケインは基本的にノンブレーキで!!

見事2分以内にゴールするとみんなが出迎えてくれる。

カウントダウンにうまくアクセルをあわせるとロケットスタート!!

多少アウトにふくらんでもスピードは落ちない。ギリギリをつくようにに練習するのだ。

**開発者コメント**
最初の左カーブの後のシケインはなるべくスピードを落とさずに突っ切ります。ヘアピンはアウトからインを狙い、脱出速度優先でクリアしましょう。(セガ・片野)

他にもシケインがいくつかありますが、うまくすれば全部ノンブレーキで突っ切れますよ。

## 難易度C 幻のアイテム、ブロマイドをキミは全部見たか？

使用ソフト ●LUNAR SILVER STAR STORY●角川書店●96年10月25日発売●6,800円

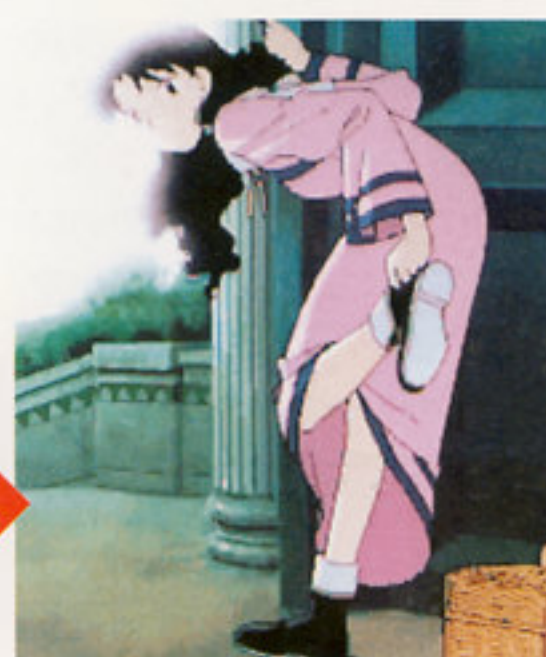
ファンなら全部集めたいレアなアイテムの１つのブロマイド。手に入れていない人は、この機会にもう一度最初からプレイするのもいいかも？

セガサターン屈指のRPGとして評されている「LUNAR」だが、ゲーム中に謎のアイテム"ブロマイド"があるのは知っているかな？ 1〜2枚なら見たことがあるかもしれないが、全部となるとなかなか難しい。ブロマイドは全部で10枚。下に入手方法と、右にその一例を紹介しておく。タイミングをすぎると入手不可能になるものもあるので注意。ヘタをすると最初からやり直し!!なんてことも。また今度発売されるMPEG版には、もう3枚追加される。

| | |
|---|---|
| 1 | ●ルーナ エンディングの時にラムスに話しかけるともらえる。 |
| 2 | ●ミア１ ナッシュを仲間にした時に、ナッシュの持ち物の中に最初から入っている。 |
| 3 | ●ジェシカ１ キリーが仲間になってから辺境に行くまでの間に、アルテナ神殿でジェシカのことが好きな女の子に２回話しかけるとジェシカが奪い取る。 |
| 4 | ●ミア２＆ジェシカ２ ガレオンに負けた直後にメリビアの町でジェシカとミアが仲間になる前にラムスから買うことができる。 |
| 5 | ●ミア３＆ジェシカ３ 序盤でブルグ村の武器屋の２階の男と話し、ラムスにお金を貸すと、エンディングでラムスから買える。 |
| 6 | ●ロウイス・フェイシア・ゼノビア キリーが仲間になってからパオの村でジェシカ達が倒れるまでの間にラムスから買える。 |

まずは、魔女の森で罠にはまっていたナッシュを助けて仲間にしよう。



その直後、ナッシュの荷物を調べてみるとその中に写真らしきアイテムがある。

調べてみると、なんとミアのブロマイドが!! 歌と共にミアの可憐な姿が見られるぞ!!

**角川書店西山さんコメント**
ブロマイド10枚と女湯２パターンは当然おさえてもらって、注目は村人との会話でしょう。とにかくイベントをクリアする度にすべての人に話しかけてみる。するといかにこのゲームの開発陣がシナリオにこだわっているかがわかります。またパソコンを持っている人はソフトを入れてみよう。環境が整っていればいろいろ楽しめるぞ!?

## 難易度C キミを熱くさせた？あのゲームの思い出が甦る!!

使用ソフト ●ポリスノーツ●コナミ●96年9月13日発売●6,800円

本編の細部に手を加えた、ディレクターズカットといえる"最終形態"版ポリスノーツ。実はその裏に数々のお遊びが隠されているという……。

### キミは「ときめきメモリアル」をどこまでやりこんだ？

サターン版「ポリスノーツ」をプレイする際、同社の「ときめきメモリアル」のセーブデータが併存（本体でもパワーメモリーでも可）していると、その中のパーソナルデータをひそかに利用したお遊びメッセージが、本編内のあちこちで見られる。たとえば会話中に出てくるジョナサンの誕生日と血液型がプレイヤーのそれ（ときめきのセーブデータ）と同じだったり、明らかに"ときめき"の女の子と思われる想い出話が展開したりという感じだ。

1度クリアしたらそのデータで2回目のプレイを開始すると。



事務所の本が、クリアした女の子の想い出アルバムになります。



### セリフが変化する場所はこんなにある

"ときめき"データを利用したメッセージは実に多い。ここではさすがに全部は説明しきれないので、その一部についてヒントを書いておこう。
●エドの家での食事シーンで、学生時代の恋愛について話す。ついでに"ときめき"本編で美術部に所属していると……。
●トクガワ製薬でサイトウにDDSの説明を受ける際、科学部に所属しているデータがあると恐ろしい記憶が？
●水泳部に所属していた場合は、爆弾解体シーンでエドがちょっとひねりのきいた一言を……。

**開発者コメント**
「遊びつくすぜ」なんて、このソフトにはピッタリ。１回プレイした後でこんなに隠し要素があるんだから。普通にプレイして感動に浸った後はぜひやってみてください。このように少しでも皆さんに楽しんでいただきたい気持ちが詰まってます。もちろん本編内容は壮大で素晴らしい（う〜、表現が薄っぺらい）です。まだ「ポリスノーツ」をプレイしていないあなた、もったいなさすぎる。ぜひやってみてください。（コナミ・柘植）

## 難易度B ストレス発散！ド派手対戦!!

使用ソフト ●ぷよぷよSUN●コンパイル●97年2月14日発売●4,800円

ちょっと忙しいけど、対戦は盛り上がることうけあい！





オプションをこのように設定しよう。また、独自のルールを作るのも面白いぞ。

**やり方**

| | |
|---|---|
| オプションモードを…… | |
| マージンタイム | ：なし |
| 連鎖しばり | ：なし |
| 相殺 | ：あり |
| おじゃまぷよ | ：とくてんぷよ |
| ぷよの消える数 | ：2 |
| レート | ：60 |
| | ……に設定する。 |

なにしろ同色が２つ連なって落ちてくるだけで、あっという間にぷよが消えてしまうので、連鎖を作るのが難しい。おかげで画面はいつもにぎやかだ。もう少しゲーム性を考えるなら、ぷよの消える数は３ぐらいがいいかも。

## 難易度B いろんなセリフを聞く

使用ソフト ●新海底軍艦●アスキー●97年4月4日発売●6,800円

プレイヤーが負けたときに、敵のキャラ（アブトゥ、声：井上喜久子さん）のセリフがあるが、実はこれマップごとに全部違うのだ。となれば全部聞きたくなってしまうのが人情というもの（本当か？）。というわけで、全てのセリフを聞くために、力の限り（？）負けてみよう！

撃沈された「ラ號」。しかしいざ負けようとすると、意外と時間がかかってしまう。



負けるとアブドゥが勝ち誇る。声が聞きたくて苦労して負けたのだが、なんか腹が立つ……。

難易度 A

# 「豪鬼」7連発！キミは全部見たか？

使用ソフト ●サイバーボッツ●ストリートファイターZERO●ストリートファイターZERO2●X-MEN●ストリートファイター2ムービー●ストリートファイターリアルバリアルバトルオンフィルム●スーパーパズルファイターⅡX●カプコン

ストリートファイター系のゲームには、伝統的にあの男が登場するのはご存じだろうか？ ここではその出し方を一堂に会し紹介していこう。

## サイバーボッツ

### 出現方法

①レベルを４以上に設定
②ノーコンティニューでクリアする

豪鬼の反則的な強さは、サイバーボッツでも変わらない。

アーケードモードで99回プレイする。これは難易度は関係なく、しかも勝敗も関係ない。つまり99回プレイすれば出現するので、ひたすらがんばればＯＫ。

出現方法１で「零豪鬼」を出せればもちろんベストだが、最悪は２の方法でも出現させられるので、比較的豪鬼に会いやすい。コマンド表は先週号の裏技特集を参考にしてね。

## ストリートファイターZERO2

### 出現方法

①豪鬼にカーソルボタンを合わせてスタートボタンを押す。
②スタートボタンを手から離し、「アドン→元→さくら→ローズ→ソドム→ダン→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディー→豪鬼」の順にカーソルを動かす
③スタートボタンを押しながら豪鬼を選択する

しかもこの条件はバックアップしておくことができるのだ。

このコマンドで一度出現させれば、アーケードモードでショートカットOFF以外のすべてのモードで、スタートボタンを押しながら決定すると、豪鬼を選択できるようになるぞ。

## X-MEN

**CPU側**

### 出現方法（1Pのとき）

●CPUが６人目になるとき
①オートマチックではない
②コンティニューしていない
③ファーストアタックを全ラウンド取っている
④ハイパーXを全ラウンドの1/2当てている
⑤各キャラごとに設定されているコンボ数を越えている（表１）

### 出現方法（対戦の時）

①③④⑤同じ＋13連勝している

（表１）

| キャラクター | コンボ数 |
|---|---|
| ウルヴァリン | 08 |
| サイロック | 10 |
| コロッサス | 03 |
| サイクロップス | 17 |
| ストーム | 25 |
| アイスマン | 50 |
| スパイラル | 21 |
| シルバーサムライ | 28 |
| オメガレッド | 10 |
| センチネル | 10 |

**プレイヤー側**

### 出現方法（1P側）

①キャラクターセレクト画面でカーソルをスパイラルに１秒おく
②シルバーサムライ→サイロック→コロッサス→アイスマン→コロッサス→サイクロプス→ウルヴァリン→オメガレッドの順にカーソルを動かし、最後にシルバーサムライにカーソルを合わせ１秒おく
③弱K＋強K＋強Pボタンを同時に押す

### 出現方法（2P側）

①キャラクターセレクト画面でカーソルをストームに１秒おく
②サイクロプス→コロッサス→アイスマン→センチネル→オメガレッド→ウルヴァリン→サイロック→シルバーサムライの順にカーソルを動かし、最後にスパイラルにカーソルを合わせ１秒おく
③弱K＋強K＋強Pボタンを同時に押す
※順番、タイミングともにシビアなので注意

## ストリートファイターⅡムービー

### 出現方法

インドで道端に座りこんでいる男をサーチする

この“座りこんでいる男”というのがポイントで、実は彼こそが「豪鬼」その人なのだ。この男を「サーチ」するといきなり豪波動拳を撃ってくるのだ。この豪鬼は劇場版には登場していないので、とっても貴重なお方かもしれないね。しかし芸が細かい。

いきなり豪波動拳とは、ぶっそうな限りだ。

## ストリートファイターZERO

### 出現方法

①OPTIONでレベルを５に設定
②アーケードモードでラスボスを倒し、乱入してくる豪鬼を倒す
③以上をノーコンティニューで行う

敵にまわすとやっかいだけど、自分のキャラクターとなるととても心強い。

### 出現方法

カーソルを「？」に合わせてＬを押しながら以下のコマンドを入力
（1P側）←←←↓↓↓
＋XY同時押し（1Pカラー）
＋AB同時押し（2Pカラー）
（2P側）→→→↓↓↓
＋XY同時押し（1Pカラー）
＋AB同時押し（2Pカラー）

## 担当者コメント

「豪鬼７態!! という感じですが、いかがでしたでしょうか？ いやー、世の中にはこんなにいろいろな豪鬼が、もとい豪鬼はこんなにいろいろなゲームに出演していたんですねぇ。私たちもびっくりです（笑）。あなたはどの豪鬼が好きですか？ まだお試しでないものがあったら、ぜひこの機会にプレイしてみて下さい。全てを制覇のあかつきには“豪鬼を極めし者”として認定を…え？『X-MEN VS ～』もある？ え、その次も？覇者への道は遠いようです。」（パブリシティチーム・芥川）

## ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

### 出現方法

①OPTIONでゲーム難易度を５にする
②「STREET BATTLE」モードをコンティニューなしで勝ち抜く

編集部では豪鬼vs沢田の対決がもっとも熱かった（笑）。

### 使用方法

ムービーバトルモード以外のキャラクター選択画面で、
↑Ｂ↓Ｚ→Ｘ←Ｙ
の順にすばやく入力する（約２秒以内に）。成功すれば豪鬼が出現し、使用が可能になる。

## スーパーパズルファイターⅡX

### 出現方法

（1P側）
カーソルを「モリガン」に合わせ、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力
↓↓↓←←←＋Ａボタン（1Pカラー）
（2P側）
カーソルを「フェリシア」に合わせ、スタートボタンを押しながら下のコマンドを入力
↓↓↓→→→＋Ａボタン（1Pカラー）

典型的なコマンド入力方式なので、簡単に出せるはず。ただしコマンドで獲得したときと、ストリートパズルモードで獲得した時では、性能が多少違ぞう。研究してみよう

豪鬼とはいえ、このゲームではコミカルだ。

## 難易度B ひとりで2P対戦？

使用ソフト ●続ぐっすんおよよ●バンプレスト●97年2月28日発売●5,800円

パッド2丁となると本当にたいへん。ゆるいスピードでのプレイをオススメする。

とにかく長持ちさせることが目的なので、あまり一方を刺激しないように(笑)。

### やり方

方法はいたってシンプル。右手と左手に１つずつパッドを持って対戦プレイすればＯＫ。右が勝った、左が勝ったというより、“どれだけ長く持ちこたえることができるか？”というのが、この遊び方のテーマだ。これはバンプレストの開発者の間ではやっていたというだけあり、けっこう面白い。

ブロックを回転させるＡボタンなどを操作するのがけっこう難しい。まずは自分なりの操作系を確立しておきたいところだ。この場合、片手で操作できる「アスキーパッド」を使うと、もっともスムーズにプレイできるようだ。

## 難易度A 気分は「REAL SOUND」

使用ソフト ●エネミー・ゼロ●ワープ●96年12月13日発売●6,800円

実際に目隠ししてプレイするとこんな具合。ヘッドホンが必要かも。

CGがきれいなだけに、画面を消してしまうのはもったいないね。

### やり方

まずは画面をOFFにする（もちろん目隠しも可）。そして音だけでプレイすればOK。「E0」で「リアルサウンド」の予行演習ができるぞ（なんてね）。ワープによると、「トレーニングモードくらいならそこそこいけるはず」とのこと（ホントか？）。

音を頼りにといっても、やはりかなり厳しい。正直いって、一度プレイしてみて、ある程度ゲーム性が理解できてないと難しいかもしれない。まあでもリアルサウンドの発売まで待てないという人なら、根性でアタックだね。

## 難易度C 今日の運勢は？ 女神のラッキー占い

使用ソフト ●パップブリーダー●サイ・メイト●96年11月1日発売●5,800円

ゲームなのにゲームをしちゃいけない？ 世の中そういう遊び方もあるのだ。まずはこの説明を読んでみて、他でも応用できないか探してみてね。

ここで１回だけすることを決める。そうしたらあとはボケ～っと高見の見物としゃれこもう。

ゲームがスタートしたら、まずはお仕事を選択する。そうしたらあとは何もしないで（というより何もしてはいけない）、終了するのをぼ～と待っていよう。ゲームは勝手に進むので、その出てきた結果で運勢を占っちゃおう、という遊びなのだ。

### 大吉

『今日はラッキーデーです』
“よくできました”あるいは“できました”のメッセージが出た今日のあなたは大吉です。積極果敢な挑戦が、道を開くことでしょう。

この辺のランクは、拍子抜けするくらいけっこう簡単にでるぞ。

### 中吉

『今日も１日平和でしょう』
“もう少し”のメッセージが出てきたら、今日のあなたは平穏無事な１日を過ごすことでしょう。穏やかなこんな日は、読書や散歩がいいかも。

難しい課題の面を選択すると、時々お目にかかるランク。

### 小吉

『今日も1日ちょっぴり幸せ』
このメッセージが出たあなた落ち込むなかれ。失敗はよくあることです。こんな日は多くを望まず、身の回りの小さな幸せを発見してみるのはどうでしょう？

はっきりいってあまり出ないランク。出たらむしろラッキー？

### 大凶

『天変地異が起きるかも……』
“たいへんよくできました”が出てしまったら、たいへんです。なにしろ何もしないでこのメッセージが出るなんてあり得ません。一生分の運気を使ったかも!?

メーカーは「絶対に出ない」と太鼓判。それはそうかも……。

## 難易度A もっとすごいステージに挑戦

使用ソフト ●ロードランナーエクストラ●パトラ●97年1月10日発売●4,800円

ただでさえ解くのがたいへんなロードランナーに裏ステージが存在した！ これをお得と取るか、苦痛と考えるかはキミの気持ち次第!?

このゲームには、もっとすごい面“スペシャルステージ”が用意されていたのだ。もっともこの面へ進むために、全面をクリアする必要などないので誰でも挑戦できる。まずコンストラクションモードで<セーブ、ロード、イグゼクティブ、ネーム>と出てきたら、<ネーム>を指定しよう。そうすると、A～Eのアルファベットが出てくるので、<special?>と登録する。その後、タイトル画面の1P側スタート時に<L>と<スタート>を同時に押せばスペシャルステージに挑戦できるぞ。名前の通りかなりハードなステージで、一筋縄にはいかないけどね。

ネーム入力画面に入り

まずはコンストラクションモードに入り、ネーム入力画面に入ろう。

〈Special?〉を登録

そして上記のパスワードを入力すると、最初の画面に戻ってくる。

1P側でLとスタートを同時に押す

スペシャルステージ！

これがスペシャルステージだ！ スペシャルステージも何面かあるので、とにかくチャレンジあるのみ。

## 難易度C 一撃必殺！の真剣勝負

使用ソフト ●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣●SNK●96年11月8日発売●ソフト単体5,800円／RAM同梱8,800円

本当に一撃なので、下手をすると決着に1秒とかからない。

見た目はとにかくハデ。ライフゲージがみるみる減っていくのはけっこう快感。

強烈なひと振りが炸裂！ でもすぐにあきてしまうのが難点？

サムスピでもいつもと違った遊び方ができるぞ。まずはオプションで攻撃力を最大にする。すると文字通り一撃で決着がつく対戦ができるのだ。さらに素手で殴り合ったり、必殺技禁止なんてルールを決めるのも面白いかも。

**素手対戦も熱い！**
まずは刀を落とすのにひと苦労。両者とも丸腰になったら、改めてしばき合いの開始だ。

## 難易度C いつでもどこでも挑発を！

使用ソフト ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95●SNK●96年3月28日発売●7,800円

**どっちも京様を選ぶ**
同じキャラなら誰でもOK。無理矢理挑発を決める美学がわかる人におすすめする。

**とにかく挑発（笑）**

攻める時以外は互いに挑発を入れるように心がけながら戦う、一風変わった対戦はどうだろう。基本的に大した弊害はないものの、挑発を決めることに熱くなりすぎるとガードが甘くなる。意外に盛り上がるぞ!?

**大門投げ対決！**
投げキャラ同士で「ジャンプ禁止」で戦うのも面白い。避けの使い方がミソだ。

## 難易度A ソフィア教官にアタック！これって恋愛シミュレーション？

使用ソフト ●メタルスラッグ●SNK●97年4月4日発売●ソフト単体5,800円／RAM同梱7,800円

コンバットスクールに入った直後、スタートボタンを押すことで教官にプライベートな質問ができることはご存じかな？ここではプレイヤーの階級次第で彼女の対応も変化するため、訓練にもがぜん力が入ろうってものだ。はじめは手厳しい答えばかりだが、上級曹長、中佐と階級が上がるごとにセリフや表情にも変化が表れる。ゲームは難しいが、がんばろう。

普段の受け答えにもその成果は如実に表れる。特に除隊申告時のセリフが笑える。

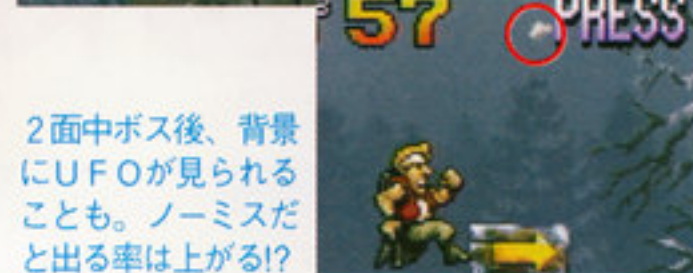
**開発者コメント**
「恋愛シミュレーションを作ろう！」ということで作られたこのモード、セリフの多さは半端じゃありません。これには、声優の富永み～なさんもびっくり！分厚い台本を片手に、文字通り熱演していただきました。普通にプレイしているだけでは聞けないセリフもたくさんありますので、チェックするつもりで頑張ってください！

## 難易度A 捕虜奪回コンテスト

使用ソフト ●メタルスラッグ●SNK●97年4月4日発売●ソフト単体5,800円／RAM同梱7,800円

通常、捕虜は面クリア時に1人1000点のボーナスとなる。ところが10人以上助けていると、特別に10万点ものボーナスがもらえるのだ。各ステージには隠された捕虜を含め、最低10人は捕虜がいるので、怪しい場所を撃って捜すといいだろう。他にも隠しフィーチャーは数多い。その一例を以下に紹介するので、同じ要領でいろいろ試すのも面白いぞ。

何もない空間に当たり判定があったら、そこに隠れた捕虜がいる。しつこく撃つこと。

ここには見えない足場がある。下の戦車を壊さず、踏み台にするのがポイント。

2面中ボス後、背景にUFOが見られることも。ノーミスだと出る率は上がる!?

## 難易度C 開発者の生コメント＆秘密のグラフィックをGET！

使用ソフト ●パソコンで読めるデータがあるすべてのソフト

今回の特集の最後はまさにCD-ROMのすみずみまでしゃぶりつくそうというもの。少し難しいかもしれないけど、苦労のぶんだけのことはあるぞ。

サターンのCD-ROMをパソコンで見ると、名前の最後にTXT、DOC、BMPと書かれたものが存在する場合がある。これをTXT（DOC）ならワープロソフトなどで、BMPと書かれたものなら画像を見られるソフトを使って開いてみよう。思わぬ発見が多くてきっとびっくりするぞ。

まずは写真のようなもの（ファイルという）を探してみよう。

コレ！ READ_ME.DOC

それを対応したパソコンソフト（ワープロや画像再生ができるソフト）で読み込んでみると、そこには……。

**開発者の叫びが!!**

本当はちょっと複雑な手順を踏んで見られるものもあるけど、少し難しいので今回は割愛。

| ソフト名 | 種類 | 内容 |
|---|---|---|
| ファイティングバイパーズ | DOC | 開発者コメント |
| ファイターズメガミックス | DOC | 開発者コメント |
| ナイツ | BMPイメージ | 画像データ |
| クリスマスナイツ | BMPイメージ | 画像データ |
| パンツァードラグーン | DOC | 開発者コメント |
| パンツァードラグーンツヴァイ | DOC | 開発者コメント |
| バーチャコップ | DOC | 開発者コメント |
| バーチャコップ2 | DOC | 開発者コメント |
| デカスリート | DOC | 開発者コメント |
| ばくばくアニマル | TXT | 開発者コメント |
| ワールドアドバンスト大戦略　鋼鉄の旋風 | TXT | 開発者コメント |
| ワールドアドバンスト大戦略　作戦ファイル | TXT | 開発者コメント |
| マジカルドロップ2 | BMPイメージ | 画像データ |
| ストライカーズ1945 | TXT | 開発者コメント |
| ときめきメモリアルセレクション藤崎詩織 | TXT/BMPイメージ | 開発者コメント・画像データ |
| 大運動会 | TXT | 開発者コメント |
| プラネットジョーカー | BMPイメージ | 画像ファイル |
| ドラゴンマスターシルク | BMPイメージ | 画像ファイル |

**まだまだたくさんあるぞ！ 探してみるべし!!**

**【遊びつくし隊募集!】**
今回紹介した他にも、まだまだいろんなゲームにいろんな遊び方があるはず。「私はこんな遊び方を発見しました」「僕はこんなルール作って遊んでる」みたいなのがある人は、編集部に情報を送ってね。第2回（あればの話だけど）で採用された方にはサタマガ特製テレカをプレゼントするぞ。あて先は〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　5F　サタマガ編集部「遊びつくし隊」係まで

# DREAM ACCESS
## 読者投稿コーナー★ドリームアクセス

PERSONALITY
東かんな

かんなっち

今、モーレツにマジカルドロップにハマってます。ゲームショウでもらった体験版のせいだー。サターン版（6月）が待ち遠しい！　と言いつつゲーセンで散財する日々じゃよー。

### ゲームる今週記

キッチン…じゃない、DAスタジアムへようこそ。今回はなぜか、最近投稿が急増しつつある「あの」食材…じゃない、ソフトの特集から始まります。１点台の王者といえば…そう、今日のテーマは…これだっ!!

**先日**ものすごくヤバイ手段を使ってマークⅢソフトを6本手に入れました。で、その6本とは「エンデューロレーサー」「アレスタ」「星をさがして…」「スケバン刑事Ⅱ」「アフターバーナー」「どきどきペンギンランド宇宙大冒険」だったりするわけですが、そのなかで一番泣けたのが「エンデューロレーサー」なのです。エキサイトバイシカルなこのゲームは、ジャンプのコツさえつかめばクリア同然なのですが、このゴールめざしてシコシコジャンプする主人公の姿がなんともけなげなのです。しかも「日本（世界）中でいまこれやってんの俺だけだろ」とか思いながらプレイするとさらに泣けてくる。でも幸せ。

（埼玉県　32Xマニア）

フッ、サタマガ読者を甘く見たらアカン！　同様の古い機種ネタは結構多い。でも今後も大事に遊んでね。（それよりヤバイ手段ってナニ？）

**セガ**とバンダイの合併にあたって一つ、セガのAとバンダイのAの向きが違うのを、毎日気にしているのはオレぐらいだろうか…。

（奈良県　近藤琢哉）

毎日はねぇ。キミくらいかもねぇ。私なんかキミのハガキ読むまで気づきもしなかったよ。（単なる不注意物）。

**セガの**マスコットキャラクターの「ソニック」にハマりまくっているオレは、小さいソニックのカットを見ただけでも喜んでしまう体になってしまった。だからVOL12の目次に載っている縦14・横9センチのソニックのカットを見て失神しそうになったのはオレぐらいだろうか？　がすけつさん、かんなさんはソニック好きですか？

（大阪府　ソニ吉）

失神はしないけど好きだよ。冷蔵庫にソニック＆テイルスのマグネット２枚貼ってます。大切な出前のメニュー番です（笑）。ゲームショウでもらったスーパーボールもあるよ。

### 「街」の顔です！

徳島県／涼凪　琳

いつもとはちょっと違う雰囲気のイラストだね。表情がGOOD！

東京都／加藤浩一

手に持ったコーヒー牛乳がなんともイカス一枚。でもシブイぜ。

### 今週の 美しい兄弟愛

愛知県／加糖茶

試合終了後、疲れて仲良くお休み…のイメージだそうです。闘い終わって日が暮れて。

神奈川県／速魚時雨

DA御中ならぬウォンチュウですか。マサル化の波がこんなところまで…（波ってなんだ）

**先日**ついにテムジン（バーチャロン）の1／144スケールのプラモを手に入れた。約1時間後プラモが完成し、ゲームとなんら変わらないデキの良さに感動した（マジでよくできてる）。僕はもっとカッコ良くしようと、赤スプレーでソードを霧状に着色した。これがまたカッコ良かった。しかし、この感動を打ち消す言葉を兄がもらした。「バーチャロイドから血が出るのか？」と……。

（三重県　ＰＩＸＹ）

じゃあサビってことで…。

**サターン**事業部部長の岡村氏の白髪が、サターン発表当時に比べてやたら増えているような気がします。苦労してんのかなあ。同姓なのもなにかの縁（？）、ガンバってほしいと思います。

（広島県　岡村武士）

大人にはいろんな苦労があるのよ。

**僕**は「サムライスピリッツ天草降臨」をあやまって「サムライスピリッツ天章（てんしょう）降臨」と読んで友に大笑いされたが、そいつは「CAPCOM」を「ポップコーン」と、かなりマジメな顔で読み、「世のなかには下には下がいるんだな」と実感させられました。ちなみにそいつは英語のusを「ユズ」と読んでいたらしいし「JASマーク」を「ジャズマーク」と読んでいたという……。えらそうな発言は身を滅ぼしますね。

（広島県　ネットワーク）

中学のころ、英語のETCを「エティック」とマジで読んでいたオバサンな国語の先生がいた。なつかしい。

**俺**の友人Aは一緒にメシを喰っていると、おもむろにプリンに醤油をかけ「これでウニの味になるんだ」などといいだし、あげくの果てにはアンパンに醤油とマヨネーズをつけ「玉子サンドの味がする。喰ってみろ」とぬかすしまつ。もうオレには奴を止められません。だれか奴を止めてください。

（奈良県　兄貴命）

ほかにも「キュウリにハチミツでメロン味」てゆーのもあったね。ウニは高いから代用で済ますのもわかるが、玉子サンドくらい買え……。

# S級ラブレター Love

## サターンゲームキャラに対するキミの熱き「想い」を今すぐ書きまくれ!!

ここはゲームキャラ宛にラブレターを書く、果てしなくミーハーなコーナー…のハズが、最近は「設定モノ」というか、ゲームの世界のなかで、そのキャラを見続ける別のキャラが綴る手紙を想定して書くという高等テクが！　ますます目が離せない！(多分)

### 1Pパイロットの女の子へ

埼玉県／ズンペー

～in　紫炎龍

オープニングでチラリとだけ出てくる"彼女達"。ポニーテールの勇ましい彼女とまじめで努力家そうなメガネっ娘の彼女。あそこまで激しく、壮絶な戦いのなかへ身を投じることを想うと、胸が熱くなる。最近のなれあいの格闘ゲームやシミュレーションや麻雀に出てるコ達にくらべると、なんてすばらしいのだ！　ほとんど勝ち目のない戦。なれあいではなく、本気でプレイヤーを殺しにかかる敵。雨あられのごとく降ってくる弾。あの迫力は、今は亡き「東亜プラン」のものだ。死にものぐるいで戦い、勝利した喜び。だがそれは一瞬のもので、さらなる難関がすぐ立ちはだかる。戦いはいつ終わるのだろうか。彼女達の笑顔が見られるのはまだ遠いさきなのかもしれない。だけどいつか、私は勝つ。あの娘達のために…。

一なんであれ、己をすべて賭け戦う人間というのは、もの凄い気迫があって、恐ろしいくらいに美しいでしょう。

### 助けてポチお様～

北海道／パイ・チェン

～in　ばくばくアニマル

ポチお様、私は人妻です。しかし、どうしてもあなた様にこの秘めた想いを聞いていただきたく、今、主人の目を盗んで筆を走らせております。あなたの太くてほどよくさがったまゆ毛、骨を欲しがるときの寂しげな目…初めてお会いした日から、もう頭のなかはポチお様のことでいっぱい。でも私達は、決して結ばれることはありませんでしたね。私は断腸の思いであなたを忘れることにしました。そして私は結婚しました。ですが、私は気づいたのです。主人とポチお様が「うりふたつ」だということを…。

あのポチお様の懐かしいタレまゆげが、いま現実となって主人の顔のなかで生きている。ああ、目の前にいるのがポチお様なのか主人なのか、ときどき気が狂いそうになります。助けてポチお様～！

一ご主人は、ポチお様→人間への生まれ変わり!?　さらにソックリな犬を飼って、ポチお様という名前にしてかわいがればもうカンペキ(笑)。

### ローラへ…。

富山県／ウギャー!!

～in　エネミー・ゼロ

ローラよ。ああローラよ…君はなんと勇気があるのだろうか。見えないエネミーをエネルギー弾で撃ち殺したり、ときには逃げて考えたり…。ただひとつ…エネミーにやられたときの表情はやめてほしいです。あぁ、僕のローラの印象が…。もし「2」が出たらやりたいです。ローラ、君に会うために…。

一本人は必死なんだし、好きな人の表情なんだから男は黙ってガマン！

### RAXEL！

群馬県／関　浩昭

～inファイティングバイパーズ

「転がる石のような俺の生きザマを見ろ！」といわんばかりに暴れまくるラクセル。最初は設定や風貌から、「MEGADEATHのデイヴ・ムスティンに通じるものがあるかも」と思ったのがきっかけ。でも、結果的にいまだかつてないほどハマってしまった。壁ごと相手を吹き飛ばす「フライングスクリュー」、ショートリプレイはまさにこっぱみじんといった感じの「デススピンローラー」、そして地獄の底へ突き落とす「デトロイトロックダウン」…これぞ破壊の美学！　といった強烈なインパクトを放っているオマエにもうホレボレ。

一ラクセル宛で男性からは初めて。男女問わずモテまくりですな。

## 大募集!!

### ざんげコーナー（仮）

迷える子羊よ。懺悔なさい。世間、または特定の対象（特にゲーム関係）になにかもうしわけないことをしてしまい、良心の呵責にたえきれないアナタ。ハガキ1枚でアナタの心はさわやかに晴れわたります（多分）。愛するソフトをお金がなくて売ってしまった等、アナタの懺悔をお待ちしております。今すぐDA内「ざんげコーナー」(仮）まで告白せよ。尚、このコーナーを考えてくれた愛媛県・海の魔王君、どうもアリガト！

栃木県／さた助

最近は無機質系女の子が人気高いよね。ルリちゃんとか綾波とか。時代ですかね。

福岡県／にせ関西人



お姉さんが欲しいですぅ♡（お約束）君の独特のタッチが好きさ。男性は描かないの？

京都府／藤いつき



心のさけび（？）が出てますね。胸の中のミニシンちゃんが超カワイイ！

## ♥女の子のおしゃべりコーナー♥ がーるず☆ぶらぼー

☆私は外では女子高生ですが、おうちに帰るとゲーマーです。ゲーム買うためにコンビニでバイトしています。レジ横では毎日アムロの歌声がするので、友達にレジがヒマになった時「アムロのゲーム買おっかなー」と言ってみました。そしたら「やめてー!!　そんなマニアなこと言うな!!」といわれました。さて、この「マニア」というのは「ゲームマニア」と「アムロマニア」どちらのことを言ってるんでしょうか。どっちにしてもなんかムカツク。む…言葉が悪いな。「失礼ですよね」まったく。…ところでバイト先の近くのスキー場で女の人の死体が発見されたのですが、なんと死ぬ直前にウチのコンビニで買い物していたのです。しかもレジ打ったの私らしい。すげー恐い。

（新潟県　なまにゃん）

私も高校時代コンビニでバイトしてました。もちろんゲームのため。でも、その手の恐い体験はしたことない…ひえぇ。

☆「野々村病院の人々」がおもしろい!!って記事がよく載ってたから、つい買ってしまいました。子連れ主婦が18禁？って思われるのが嫌で、遠くにいた主人に「パワーメモリーってこれ？」って大声で確認してから「じゃ、これとこれください」って…。あとで主人に「俺が買わせたみたいやないか！」って怒られたけどさ。なんせ楽しいっす。ハマったっす。でも行き詰ってしまった。あと"1シーンのラブリーなCD"ってのが、どうしても見つからない。9つのエンディングと5A・Bのエンディングにたどり着いたのになぜ？　攻略本を探しても近所の本屋にはないし（出てるのか？）人に聞くにも聞きようがない。どうしてくれんだよー。このままじゃ子供を公園に連れて遊びにも行けねえよー。

（兵庫県　野々村マスターと呼んで！）

誰か助けてあげてください。このままではご主人とお子様が余りにも気の毒(笑)

☆プライズの「タマ＆フレンズ」グッズに目のない私。先日、ついにネーム倶楽部にタマが登場して喜んでいたら、今度はプリクラのフレームにまで!!　3種類しかないから、きっと隠しフレームあるんだろうなー。早くコマンドが知りたいです。

（埼玉県　ちょーゴン太）

印刷待ち時間のキャラ紹介もラブリー。

## THE・お買い物上手？

☆やったぁーっ、買えたぞぉ!! え、なにがかって？ 限定3万本の「センチメンタルグラフティ・ファーストウインドウ」ですよ。しっかし、このソフトのために会社を休んでしまった僕は何者なんでしょ（笑）。そういえば、近々トレーディングカードも出るそうで、なんか箱買いしそうな予感…。

（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

私の友人は４箱買ってそろえたそうです…でも売ってるとこ見たことないよ。すごい人気だね。

☆この前ゲームショップへ行ったら、「リグロードサーガ２」が新品1580円、中古2980円で売られていた。しかも大阪の日本橋のド真んなかでだ。まあ安く新品が手に入ってうれしかったけど、不思議だ。

（大阪府　D.T.）

その中古を買うと、人にはいえない秘密のオマケがついたり……。

☆つい先日、メタスラとクォヴァディス2を買いました。約1万円ちょっとの買物でしたが、消費税に500円も取られました。なんでそんなわけのわからんアヤしげな税に500円も持っていかれるのか納得がいきません。3%の時は我慢できましたが、もうダメです。グォォ…!! おれが日本を変えてやる!!（たぶん…）。

（東京都　偽ニュータイプ）

たぶん…って弱いぞ。頑張れよ…。

☆友達が「クリスマスナイツ」を頼んだが、心配になりもう1回頼んだらやっぱり2つ届いた。1つ売ってしばらくしたらCDがこわれて、しかたなくまた頼んだ。結局３つも頼んだことになって、そいつは金がないとなげいている。（滋賀県　真昼のアヒル）

新潟県／たくや

2つの精神が宿る少年。

D-XHIRD

単なるキ○ガイじゃん！ ちなみに聞き違いではありません。つまんないね。ゴメン。

## バーチャだよ!! 全員集合

### バーチャペル

教会での結婚式をシュミレートしたゲーム。初めに名前、年齢、性別(は女性のみ)、スリーサイズ、体重、今までにつきあった男の数を入力する。すると結婚運がはじき出され、その数値がボーダーラインを越えているとプレイヤーはウエディングドレスを身にまとう新婦となり、めでたくゴールイン。ボーダー以下だとほかの結婚できない女性達とブーケを取り合うアクションゲームに早変わり。見事ブーケを奪い取ると次回の結婚運が少しUPする。結婚運は月日とともに変化し、６月は誰でも高くなる。だから結婚できない人は６月まで待とう（良い子のみんなは内蔵時計をいじったりしてはいけないよ）。それでも結婚できない人はオプションで新郎のレベルを下げ、ボーダーラインを低くしよう。それできっとあなたも結婚できるはず。ローディング中に結婚相談所が紹介されることもあるけど、怒ってはいけない。

（大阪府　GUY神）

誰か、私の体の中にある内蔵時計をいじってくれー。頼むー。ハァ。

### バーチャロンの続編を考える

１．バーチャロンゲ…ロンゲのバーチャロイドが戦う。

２．シルベスター・バーチャローン…ランボーとバーチャロイドが戦う。ランボーを選ぶとバーチャロイドすべてが敵になり、バーチャロイドを選ぶとランボーが最終ボスになる。強い。

３．バーチャローン…バーチャロイド詐欺にひっかかって、あまりに高額で粗悪なバーチャロイドをローンで買わされた主人公が、第３回バーチャロイド大会の告知を見て、その賞金でローンを返済しようと出場を決意する。しかし、その大会にはあの詐欺師の息がかかっていた…。

どれも大ヒット間違いなし！

（愛知県　MANBU）

１番は単純でイイし、２番は馬鹿でイイし、３番は続きが気になる展開がイイねぇ。でもヒットは…ねぇ。

☆おバーチャん
父や母の母親。

☆バーチャカ２
やっぱり危険です。

☆バーチャ友情
世の中そんなもんです。

☆バーチャ愛情
バーチャ友情のシリーズ２作目。あまり深く考えない方がいいでしょう。

☆バーテャファイター
バーチャファイターのバッタもん。しかも読めない。

☆バーチャ癌（がん）
誰でも癌にかかったら信じたくないものです。あなたの癌は仮想現実だといいですね。

（熊本県　みそミルク）

あなたはこのコーナーで独自の世界観をブッ放していますね。こーゆーの好きなんでドンドンやってちょ。ただし最後までネタが持つか心配…？

## サイキョーに不幸な人

☆私は今年、自分の回り年だというのに、まるでついてません。

去る１月某日、な、なんと我が家が空き巣に入られました！ 家を荒され色々な物が盗まれ、なかでも惜しかったのが現金とサターンのソフト！ 私は思わず「なんでサターンのソフトなんか盗むんだよー」といってしまいました。空き巣に入られたことは、地方紙にも載りました。

友人に貸していたソフトは傷つけられて返却され、ひとこと「悪りぃ」とだけ。彼は弁償するといっておきながら、まだ弁償しません。誕生日前に風邪をひき、38度６分の熱をおこし、なんとか治ったものの、病み上がりというのを忘れて食べまくってしまい、次の日みごとにぶり返し、嘔吐を１日中繰り返しました。そして今、ゲームのない寂しい毎日を過ごしています。がすけつさん、かんなさん、こんな私を助けると思ってなんかください。ちなみに初投稿です。

（京都府　ヤンシー）

本体は盗まれずにソフトだけ盗まれたのが、不幸中の幸いってやつかな。

## COMIC d・A

青森県／TASHIMACCI

私がリンゴむいてもこんな感じだよ。不器用でゴメン。どうせ家庭科１だったし〜。

## ゲーマー血縁者の集い

☆私の父は、サクラ大戦の「こいこい」にハマっているようで、つい先日も勝手に私の部屋からサターンを出して「こいこい」をやろうとしていました。でも私はサクラ大戦を友人に貸してしまったので、父は「彼女に会えない」とイジけてました。こんな父は今年45歳です。

（東京都　岡本そあら）

キミの家は父も姉もゲーム好きなのね。母はどう？

☆12号のBENZO様、僕も妹に弱い兄の一人です。特に最近は妹がスー○ーゲームボー○に凝り始めたのでサターンが全然できません。ちょっとでもモンクをいうと、「ウルサイッ」ということばとともに正拳からのコンビネーション技で襲ってきます。でも僕は闘います。いつか、妹に兄貴ヅラできる日まで…。

（富山県　よっちゃん改）

やはりゲームの腕を今以上に磨いて尊敬させるしか。

☆妹が操るハニーに勝てない。ああ勝てない。

（神奈川県　阿曽アキヒロ）

腕を…み、磨いて…。

東京都／インチキ中国人俳優

普段そにっくさんは畳を使ったベットで寝てるの？ ぞんざいなテイルスもイイ感じ。

# DREAM MUSEUM

**発売前のソフトのキャラの絵を描いてからゲームを遊んで、イメージと違ったときって妙に困るよね（笑）。そーゆーコトってないですか？　私はあります。でも、まあ、第一印象って大事だし、開き直って投稿しよう!?**

## 今週のベスト1

岩手県／松本さくら丸➡

今私がちょうどハマっているマジドロってことと、らぶりーなトーン使い、ていねいな仕上げ、まあ色々なモンが混じり合ってベスト1決定！　今度はジャスティス描いて〜。引っ越しは無事すんだかな？

⬆東京都／勇稚辺

うおう、白と黒だけなのに、なぜに彼女の瞳はこんなに凛々しいのだ。決まってるね！

⬅京都府／荒井貴士

テムジン、エンディングを意識して描いたとのこと。彼の人気は高いぞ！

## 今週のかんな賞

⬅新潟県／田中佳子

むー。田中さんはこーゆーさり気なくもナイスな構図のセンスが毎度素晴らしいです。背景と人物の対比もバッチリ。彼女の視線の先には一体なにがあるんでしょう？

⬆神奈川県／久我涼

久我さんは絵も文字も綺麗ですね。男性とはビックリ。大学生活はいかがですか？

⬆京都府／ちくわぶ

ちょっと古めのレイアースから。暖かい雰囲気がグッドです。なんとも言えませんな。

⬆新潟県／義隆

憲磨呂が家に来るのはいつの日か…その前にコイツで肩ならし。

⬆京都府／うりうり太郎

かーくんの耳のぷにぷに感が○。今後も頑張って投稿してね。

⬆岡山県／白雪

お、カワイイねぇ。今回は変身なしでものたりない人も？

⬆大阪府／せのお

キャンディキャンディを思いだすかと年がバレます（ぎくっ）。

# ●PROGRAM INFORMATION

○投稿の決まり！

まず、絵・文章共通で守ってほしいことは、必ずハガキ１枚１枚の裏に住所・氏名・ペンネーム・欲しいソフト１本をそれぞれ書いてください。ハガキ大の紙を自作し、それを何枚か封筒に入れて送る「まとめ送り」もＯＫですが、その際にも必ず１枚ずつ別々に住所等を書いてください。お手数ですが、よろしくお願いします。

○絵の場合：エンピツ描き・ウスズミは不可。必ず黒のペン・マジックなどを使用してください。スクリーントーンやインレタは、剥がれないように、しっかりと貼りつけてください。カラーは今のところ募集していません。

○文章の場合：エンピツ書き不可！住所・氏名等がカスれて読めない場合があるので、絶対に避けてください。また、便箋は御遠慮ください。ハガキ又はハガキ大の厚紙でお願いします。（投稿以外の手紙は便箋でもＯＫ）手書き・ワープロは自由ですが、ワープロ使用の際、感熱紙はダメよ。消えちゃうからね。

○以前より告知していますが、当コーナーはポイント制に変わる予定です。掲載されるごとにポイントが加算され（もちろん優秀な絵・ネタはポイントが高い）一定ポイントに達すると階級が与えられたり、昇進したり、もちろん階級に応じて豪華な賞品がもらえたりもします。いままでなん度か掲載されたけど、ソフトはGETしたことがないというアナタにも、豪華賞品のチャーンス！（クイズ番組のようだ）今、細かい設定作業を進めていますので、もうちょっとで詳しい内容が発表できると思います。お待ちくださいませ。以前、掲載されたかたで、まだモノが届かないかた、処理してますのでもう少しお待ちください。

○今週末は、友達の結婚式です。私は受付を手伝う予定です…あ〜また一人友達が結婚してゆくー。誰か私の内蔵時計を進めてくれんかのう…（まだいうか・笑）それでは、がすけつと交代します。また、さ来週〜。

## ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24−1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「Ｄ・Ａ」　それぞれの係まで！

# 25時発!スーパーエキセントリック大鳥居任三郎!!

流通施策からゲーム業界を斬る!

**Vol.6 続"嵐"を呼ぶ男 大鳥居(前、影の編集長)セガ主役宣言!**


武田 亨 Toru takeda

1960年生まれ。現在、ビジネス誌を中心にジャーナリストとして活動中。主に再販適用除外が認められている著作物の取り扱い問題などを手がけている。
また、任天堂研究家として任天堂株式会社の模索の時代にスポットを当てたビジネス書を執筆中。代表作「売られた喧嘩、買ってます」(KKベストセラーズ刊)


**任三郎・ファイル Ⅰ 「セガサターン革命の真実!」**

**<はじめに>**

**本調査報告書は主として熱狂的なセガファンの「セガもセガファンも、そしてセガを持ち上げることしかしてこなかったサタマガ自身も、反省すべき点については反省すべき時期にきている」という見解を受けて、セガ陣営のテクノクラートたちがゲームビジネスの現実的な側面から「セガサターン革命の真実」を取りまとめたものである。「セガサターン革命」に一般的なビジネスの事実のバックグランドを与え、広いビジネス的見解と流通政策の進歩からその成果を分析する。**

## Ⅰ－1 事実を確かめる

文芸春秋1996年1月号に掲載された「わが不況への処方箋」と題した記事にセガの中山隼雄氏とソニーの出井伸之氏のコメントが掲載されている。

その内容は、日米関係や著しい発展を見せるアジア経済圏への対応、これから進む日本経済の空洞化などを含めた視点で21世紀の日本経済についての考えを述べたもの。

中山隼雄氏は、通信のネットワーク化に伴いボーダレス化が進む。日本経済の空洞化、グローバルな分業化は避けられないとのコメントとともに、日本が世界でフェアなビジネスを展開していくためには"規制の緩和"が必要。そして日本経済も知的付加価値の高い産業分野で安定を確保していくだろうと述べる。

そして、出井伸之氏は、懸念されている空洞化が深刻化する。"規制撤廃"を行うことにより、競争を促進することにより既存の産業の活性化が必要。規制撤廃は同時に新産業の興隆を促す。といったコメントを寄せている。中山氏、出井氏のコメントにある"規制の緩和"、"規制緩和の撤廃"という言葉こそ、セガ・SCE・任天堂が選択した競争戦略のスケールの大きさを知るキーワードである。

平成8年3月29日、「再販適用除外が認められている著作物について、平成9年度末までにその範囲の限定・明確化を図る。」という規制緩和推進計画の改定が閣議決定されているが、その流れを受けて、現在、ゲームビジネスのフィールドを席捲している"音楽CDに係る再販売価格維持制度(以下再販制度)"の廃止が現実的なものとなってきているからだ。再販制度(=再販適用除外制度)とは、定価販売を小売店に押しつける違法行為が例外的に認められる制度であり、この制度の対象となる著作物の範囲を限定・明確化していくための論議を再販問題という。平成3年7月、消費者利益を保護する立場から、公正取引委員会が、割引販売が認められない音楽CDに係る再販制度の廃止に動いたことが現在の再販問題の発端となっている。しかし、この時の消費者側の要求は、レコード業界の要請を受けた橋本議員(現首相)らの政治圧力で押し戻されている。公正取引委員会VS新聞業界・出版業界・レコード業界、この裏面の図式を作り出したのは新聞業界とされているが、元を正せば寡占的な市場構造から生じたレコード業界の安っぽい政治的スペキュレーション(思惑)である。

## Ⅰ－2 事実を評価し、分類する

平成3年、公正取引委員会が行った消費者モニター・アンケート調査結果によると、消費者の61%が音楽用CD・レコードについて再販適用除外(割引販売が認められない定価販売)を認めることが「必要でない」としている。また、「必要である」は20%、「わからない」が19%であった。「必要でない」と答えた61%・602名の主な理由(複数回答)は次の通りである。

❶(360名)文化普及の観点からは、かえって再販制度がなくなって、安いものを購入できたほうがよい。

❷(337名)不当な安売りは別途規制すればよく、小売店間の価格競争を制限するような再販制度は不要である。

❸(125名)再販制度廃止の影響で小売店の店頭に置かれなくなったものでも、本当に欲しいものは、小売店に取り寄せてもらったり、通信販売等により購入できるので問題はない。

❹(269名)小売店では価格競争があった方がよく、価格競争のためにサービスが低下することはない。

❺(258名)再販制度がなくなっても消費者ニーズに変化はなく、メーカーは消費者のニーズにあったものを生産するように努めるという点では変わりはない。

### 分類1. PlayStation

❶1991年7月〜12月、スーパーディスク流通に関する情報収集活動を本格的に開始。

❷1992年8月、オープンプライス派が公正取引委員会流通対策室からメーカー希望小売価格等に関する資料を入手。

❸1993年10月、EPIC・ソニーで行われた流通ブレスト。流通ルート、チャネルの考え方を再確認。

❹1994年2月、マーケティング部で行われた流通ブレスト。販売チャネルをユーザー直販ならびにJAREDに組み込むことを考え、credit on deliveryのシステム研究が継続検討事項となる。

❺1994年12月、定価販売から得るメリットを"錦の御旗"とし、PlayStationビジネスを開始。

### 分類2. SEGA SATURN

❶1996年2月、セガ本社で行われた流通ブレスト。ソフトメーカー、流通関係者それぞれが一体となって、ユーザーの消費者権を侵害している流通間の価格混乱に対して責任をとっていく競争戦略を採決。

❷1996年3月、セガサターン発表会。現状仕様SS本体+コントローラー1個:定価34,800円に対して卸価格29,580円(85%)を、定価を*20,000円*にプライスダウンし、卸価格を19,200円(97%)に変更。

### 分類3. NINTENDO64

❶1996年6月の発売から現在まで、他陣営に対する奇手奇策はない。ユーザーの変化に常に対応し続けることが最も有効な施策であると考え、ワールドワイドな営業戦略と、価格競争力を一層強化するための生産計画機能の充実による抜本的原価低減策を推進。

❷1997年3月、海外における販売成績が好調であったことから、トータルコストダウンに成功し、25,000円の定価を16,800円にプライスダウン。

## Ⅰ－3 セガ·SCE·任天堂が選択した競争戦略のビジネス上の問題点

第一ゴールである音楽CDにかかわる再販制度が廃止された後、3社は共通の問題を抱えることになる。返品のないゲームビジネスと返品のあるレコードビジネスの間にどうマーケティング機能を確立させていくのか、という問題である。

そして、この問題を説くカギはビジネスフィールド別の分析にあるといえよう。この分析により、どんな事実が浮かび上がるのか。次回、その真相が少しずつ解き明かされていく。

週刊

セガプレス IN セガサターンマガジン

# SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.32

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は6月のプライズ特集をお贈りするぞ。

## New Prize Check! 今月もこんなにあるセガプライズグッズの数々！

「いつもセガのマシンで遊んでくれてありがとう」と語る向後さん。

プライズ担当 **向後さん**

### 6月のイチ押し！

「今月も『エヴァンゲリオン』を中心に、みなさんに満足していただける物をそろえてみました。Tシャツもキーチェーンも、本格的な作りなので、ぜひゲットしてみてください。さらに今月は夏を意識したプライズも用意しました。風鈴やシャーベットメーカーなんか、夏は必需品ですよね？　これらのグッズは主にUFOキャッチャーで手に入ります。街で見かけたら挑戦してください！」

### 新世紀エヴァンゲリオン2 キーチェーンフィギュア

飾ってよし、身につけてもよしのオールマイティーアイテム。ファンは必携だね。

### 新世紀エヴァンゲリオン HG（ハイグレード）Tシャツ

普段着用と、保管用に2つゲットするのがかしこいやり方。大人用フリーサイズ。

### ラストブロンクス/東京番外地 ぬいぐるみ

あのラスブロバトラーがぬいぐるみで登場！　ゲームといっしょにどうぞ。

### ジャンボぷよぷよ通 レベル代表選手権シリーズ

各ステージから1キャラずつピックアップした、ジャンボなぬいぐるみ。

### LET'S CHAT シャーベットメーカー

ジュースを入れてかきまぜるだけで、シャーベットが完成しちゃうのだ。

### それいけ！アンパンマン サウンドバンク

お金を入れると、それぞれの声でしゃべってくれる、楽しい貯金箱。

## フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

### SEGA JOYJOY テレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。5月第4週はソニックチームが登場。第5週はセガFAXクラブ紹介。そして6月第1週はおなじみ竹崎登場。

**毎週金曜日内容更新。収録時間3分間**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 札幌 | 011-842-8181 | 広島 | 082-292-8181 |
| 仙台 | 022-285-8181 | 博多 | 092-521-8181 |
| 東京 | 03-3743-8181 | お楽しみダイヤル | |
| 名古屋 | 052-704-8181 | 03-5380-8600（東京のみ） | |
| 大阪 | 06-333-8181 | | |

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

### SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

**毎月8日内容更新**
**最大30ボックス用意**

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606

5月号は、あの光吉さんの連載コラムがスタート！　エヴァ2の裏技続編も好評!!　新コーナーも発表、プレゼントもいっぱいだぞ！

### 近くのお店でチェックしよう！ ➡ セガビデオマガジン

ビデマガ6月号は、4月23日店頭着予定。SONIC JAM、真説サムライスピリッツ武士道烈伝、WILLY WOMBAT他、最新情報が満載だぞ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

### SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806（平日9:00～19:00　土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

### フラッシュセガサターン

**Vol.16収録タイトル（5月～）**

＜プレイ可＞
- THREE DIRTY DWARVES
- 大戦略　ストロングスタイル
- ステークスウィナー2
- フィッシング甲子園

＜MOVIE＞
- 機動戦艦ナデシコ
- SONIC JAM
- 超時空要塞マクロス
- エーベルージュ
- アンジェリークSpecial2
- フリートーク・スタジオ

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

リレーコラム

# 竹ちゃんのシロート映画評論

## ―第2回―「ミニミニシアターへの10年（上）」

←おなじみセガCSパブリシティチームの竹崎氏。ゲーム業界では"映画ヲタク"として名を轟かす。

さて、さらっと1回で隠れていた「シロート映画評論」ですが、読者のみなさまのチェックが入って、めでたく第2回を書くことになりました（笑）。

今回は、単体の映画のことではなく、映画を観る環境のことを少々お話したいと思いますので、よろしければ最後までおつきあいください。

最近、映画館で「スター・ウォーズ特別篇」の予告を観ると「テレビの画面でしか観たことのない世代にスクリーン大画面の迫力を体験してほしい」みたいなことを言ってますが、映画ファンの間でも「映画館で観ない映画は本当の映画ではない」「いや、そんなことはない」とかいう議論は、昔からたびたびされてきました。まあ、一概に映画館で観るといっても映画館によってスクリーンの大きさから音響設備まで千差万別ですし、自宅で観るといってもいろいろな観方がありますよね。

僕は、個人的には映画はやっぱり映画館の大スクリーンで、より良い音響で観たいと思ってるヤツなので、「スター・ウォーズ」の予告編を観ても、「やっぱ、そうだよなぁ」なんて思い、「東京近郊で最も良い設備の映画館に行こう!!」なーんて考えたりしています。

しかしながら、大好きな映画はいつでも好きなときに何度でも観たいと思うものですし（贅沢ですね……）、残念ながら映画館で見逃してしまった作品を観るのは自宅になってしまいます。こういった場合、どうすれば少しでも映画館に近い雰囲気で映画を観られるものなんだろう……と、さまざまな思考を巡らせ、竹崎は10年にわたりいろんなトライを続けてきました（笑）。

最初に買ったのはレーザーディスク・プレイヤー（以下、LDと略）です。今でこそDVDという次のメディアが登場していますが、10年前ですからLDのクオリティに匹敵するものは他になく、画質・音質にこだわればLDしか考えられませんでした。比較対象がビデオですから、「そりゃそうだ」って感じですけどね。

次に買ったのが、なんとボディ・ソニック。さすがにこれを買う友人は見かけませんでしたが、自宅で省スペースで楽しむ音響システムとしてはなかなか優秀なものです、ホントに。「グラン・ブルー」みたいに「海の深い音」が聞こえる作品や、逆に「インディ・ジョーンズ」等迫力満点の作品は、ボディ・ソニックがあるだけでテレビの画面の小ささを少しごまかせる気分になっちゃいます。ボディ・ソニックは、振動がついてる点もアクション映画向きですね。これは、友人には好評でした。

ボディ・ソニック購入と前後して、コンポの外部入力にテレビのステレオ音声を接続。数年後にテレビが19インチからセンタースピーカー＆サラウンドスピーカー付きの25インチに出世して、自宅で映画を観る環境がひとどおりそろうことになります。

25インチの画面、スピーカーはセンター＆左右フロント＆後方サラウンドの5個、気分によってボディ・ソニックを併用。「なかなか良い雰囲気になってきたなぁ……」と自画自賛。

しかし、そんな満足感も「ワイド画面LD」の登場によって脆くも崩れ去るのであった!! みなさんもご存知のように、ある時期までは映画がビデオやLDになる際にはトリミングという作業が行われていたました。もともと映画はいくつかのスクリーンサイズがあり、たいていはテレビの画面に比べれば、横に長い画面なのです。この画面の左右をカットし、テレビ画面の大きさに合わせる作業が「トリミング」。別にそれはそれでたいしたことない人も多いわけですが、僕みたいにマニアックな（笑）人間にとっては、映画館で観た「2人の登場人物がスクリーンの左右で対峙するシビれるようにカッコ良かった場面」がトリミングの結果、「登場人物がひとりしか映ってない場面」になってしまうことが許せなくなってしまうわけなんですよ、トホホ。そんな人のニーズに応えてというか、そんな人のココロのスキマにつけこんでというか、とにかくある時、「ワイドスクリーン版」LDが颯爽と登場するのです。当然、僕みたいなヤツは、たとえすでに持っているソフトでさえ誘惑に負けてさっさと買い替えてしまう始末。そして、左右の切れてない、映画館と同じ画面を久々に堪能しようと思ったら……当然のことながらテレビの画面の上下には黒い帯が入って、肝心の画面は小さくなってしまっていたわけです（当たり前や!!）。ガーン!! どうしょうに〜!?　（第3回につづく）

# セガ広報日誌

じめじめして過ごしにくい季節になってきました。みなさんはいかがお過ごしですか？　ところでこのセガプレスでは、読者のみなさんのご意見やご要望も募集していることをご存じですか？　そう、募集してるんです。というわけで、おハガキお待ちしております。それでは今週の広報日誌をどうぞ。

## 南雲くん

近くのコンビニに"抹茶シェイク"が出現。結構おいしい。

日本男児とはっ！　扇子をつねに離さず、川柳を嗜み、ミルクティーを嗜好する。ということで、昨今パブリシティチームでは扇子が流行っている。僕はつね日頃愛用しているのが、京都で購入した龍と虎をあしらった特別コーティングの優れもの。御香の匂いがほのかに香る究極の逸品である。まさに「いい仕事してますねぇ」というやつである。そして川柳も嗜んでしまう。こう考えると僕って理想の日本男児なのでは……。

## ゲーマーみき

わがままなのは、わかってます。でも季節外れの栗ご飯が食べたい〜！

会社でレイアウト変更があり、窓とFAXに近い席になりました。ところが、この席の周辺が妙に暑い！　特に午後は辺りの空気がモワ〜っとしているので、ウチワが欠かせません。確かに5月にしては外の気温も高くてポッカポカだし、MACなどの機材が近くになったせいもあるでしょう。でも、同じ部内でもフカザワ編集長の席の近くは涼しくて快適なのはナゼ!?　ほんの数メートルしか離れてないのに、ねぇ。

## 新人ゲーマー奈美

最近、ゲーセンに行ってないような気がする。……悲しい。

☆最近の出来事☆その1・エヴァの映画を22回見るハメになってしまった（ハッ☆あの前売券は夏の劇場公開でも使えたのだった…）その2・約1カ月の間にジョイポリスへ3回も行ってしまった……（最初は、4回の予定だったから、ま、いっか←そおいう問題か？）その3・目指せっ！　エヴァプリクラフレーム完全制覇!!　現在3種類！　先は長い……。その4・今の収納場所にソフトが入らなくなってきた。こうなったら、売るしか……。

### ◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

### セガプレス プレゼント　今回はコレ！

今週はいつも前のページで紹介している「フラッシュセガサターン」の最新号Vol.16を5名様にプレゼントするぞ。

## 全ソフトの今がわかる！

# セガサターンソフトデータバンク

### ―1994年11月22日▶1997年5月16日―

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.22の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

**データバンクの見方**

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「―」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「―」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.156の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 94年11月発売ソフト | | | | | | |
| 1 | 22日 | バーチャファイター | セガ | 8800 | ACT | **9.0414** | **9.25** | |
| 2 | 22日 | MYST | サンソフト（サン電子） | 7800 | ADV | **8.0647** | ― | マウス |
| 3 | 22日 | WanChai Connection | セガ | 7800 | ADV | **5.6148** | ― | |
| 4 | 22日 | 麻雀悟空・天竺 | EAV | 5800 | TAB | **5.5505** | ― | |
| 5 | 22日 | TAMA | タイムワーナー インタラクティブ | 5800 | ACT | **5.1956** | ― | |
| | | 94年12月発売ソフト | | | | | | |
| 6 | 2日 | 真説・夢見館 扉の奥に誰かが… | セガ | 7800 | ADV | **6.3191** | ― | |
| 7 | 2日 | ゲイルレーサー | セガ | 6800 | RAC | **5.3735** | ― | ハンドル |
| 8 | 9日 | クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～ | セガ | 4800 | ACT | **7.3701** | ― | |
| | | 95年1月発売ソフト | | | | | | |
| 9 | 20日 | ビクトリーゴール | セガ | 6800 | SPT | **7.7609** | **7.0** | タップ |
| 10 | 27日 | GOTHA ～イスマイリア戦役～ | セガ | 6800 | SLG | **6.1554** | **5.66** | |
| | | 95年2月発売ソフト | | | | | | |
| 11 | 24日 | PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ | セガ | 8800 | SPT | **8.3913** | **7.33** | |
| 12 | 24日 | RAMPO | セガ | 7800 | ADV | **7.6715** | **7.33** | ②、18推 |
| 13 | 24日 | 上海 万里の長城 | サンソフト（サン電子） | 6800 | PUZ | **7.5088** | **6.66** | マウス |
| 14 | 24日 | アイドル雀士スーチーパイ Special | ジャレコ | 6900 | TAB | **7.3662** | **7.33** | 18推 |
| | | 95年3月発売ソフト | | | | | | |
| 15 | 3日 | ポポイっとへべれけ | サンソフト（サン電子） | 6000 | PUZ | **5.317** | **5.0** | |
| 16 | 10日 | パンツァードラグーン | セガ | 6800 | SHT | **8.7675** | **8.66** | アナログ |
| 17 | 10日 | 麻雀厳流島 | アスキー | 6800 | TAB | **5.3333** | **5.33** | |
| 18 | 24日 | ダイダロス | セガ | 6800 | SHT | **5.2119** | **6.33** | |
| 19 | 25日 | EMIT Vol.1 ～時の迷子～ | 光栄 | 8800 | ETC | **6.6666** | **7.0** | |
| 20 | 31日 | SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～ | データイースト | 6800 | TAB | **7.5485** | **6.33** | |
| | | 95年4月発売ソフト | | | | | | |
| 21 | 1日 | デイトナUSA | セガ | 6800 | RAC | **8.6189** | **9.33** | ハンドル |
| 22 | 1日 | EMIT Vol.2 ～命がけの旅～ | 光栄 | 8800 | ETC | **6.75** | **6.33** | |
| 23 | 1日 | EMIT Vol.3 ～私にさよならを～ | 光栄 | 8800 | ETC | **6.1428** | **6.33** | |
| 24 | 14日 | 柿木将棋 | アスキー | 7800 | TAB | **6.8811** | **6.66** | |
| 25 | 28日 | アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～ | セガ | 8800 | ETC | **8.0183** | **6.0** | |
| 26 | 28日 | 三國志Ⅳ | 光栄 | 14800 | SLG | **7.7915** | **6.33** | |
| 27 | 28日 | ヴァーチャルハイドライド | セガ | 5800 | A・RPG | **7.1523** | **7.33** | |
| 28 | 28日 | 輝水晶伝説アスタル | セガ | 5800 | ACT | **7.2216** | **5.33** | |
| | | 95年5月発売ソフト | | | | | | |
| 29 | 19日 | 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK | コナミ | 5800 | SHT | **8.2475** | **7.0** | |
| 30 | 26日 | スーパーリアル麻雀PⅤ | セタ | 8800 | TAB | **8.5363** | **8.0** | X |
| 31 | 26日 | 完全中継プロ野球 グレイテストナイン | セガ | 5800 | SPT | **8.1465** | **7.0** | |
| 32 | 26日 | グランチェイサー | セガ | 5800 | RAC | **6.5497** | **4.66** | ハンドル |
| | | 95年6月発売ソフト | | | | | | |
| 33 | 2日 | バトルモンスターズ | ナグザット | 5800 | ACT | **7.1583** | **6.33** | 18推、マルチ |
| 34 | 9日 | ゲームの達人 | サンソフト（サン電子） | 8900 | TAB | **6.819** | **7.33** | マウス |
| 35 | 16日 | ～制服伝説～ プリティファイターX | イマジニア | 7800 | ACT | **4.5801** | **3.66** | 18推 |
| 36 | 23日 | デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～ | KAZE | 5800 | PIN | **8.7546** | **8.33** | マウス |
| 37 | 23日 | ブルーシード ～奇稲田秘録伝～ | セガ | 5800 | RPG | **7.4641** | **5.66** | 18推 |
| 38 | 30日 | 新・忍伝 | セガ | 4800 | ACT | **6.1409** | **6.0** | 18推 |
| | | 95年7月発売ソフト | | | | | | |
| 39 | 7日 | 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ | ゼネラル・エンタテイメント | 4800 | PUZ | **6.3545** | **6.0** | |
| 40 | 7日 | DARKSEED | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | ADV | **3.2734** | **4.33** | 18推、マウス |
| 41 | 14日 | バーチャファイター リミックス | セガ | 3400 | ACT | **8.7038** | **8.0** | |
| 42 | 14日 | 学校の怪談 | セガ | 5800 | ADV | **3.3086** | **3.33** | マウス |
| 43 | 21日 | リグロード サーガ | セガ | 5800 | RPG | **7.5288** | **7.0** | |
| 44 | 21日 | バーチャルバレーボール | イマジニア | 7800 | SPT | **4.125** | **6.0** | |
| 45 | 21日 | 熱血親子 | テクノソフト | 5800 | ACT | **3.8641** | **4.66** | |
| 46 | 28日 | ゆみみみっくすREMIX | ゲーム アーツ | 5800 | ADV | **8.4588** | **7.0** | マウス |
| 47 | 28日 | Dの食卓 | アクレイムジャパン | 8800 | ADV | **7.726** | **8.0** | ② |
| 48 | 28日 | クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～ | セガ | 4800 | ACT | **7.5545** | **6.0** | |
| 49 | 28日 | THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～ | ソシエッタ代官山 | 6800 | ETC | **6.5594** | **6.66** | X |
| 50 | 28日 | 実況パワフルプロ野球95 開幕版 | コナミ | 5800 | SPT | **7.3382** | **7.0** | |
| | | 95年8月発売ソフト | | | | | | |
| 51 | 4日 | Race Drivin' | タイムワーナー インタラクティブ | 5800 | RAC | **6.0408** | **5.66** | ハンドル |
| 52 | 4日 | 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～ | マイクロネット | 6800 | TAB | **2.4814** | **4.0** | 18推 |
| 53 | 11日 | 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション | リバーヒルソフト | 6800 | SLG | **8.131** | **7.0** | 18推 |
| 54 | 11日 | ウイニングポストEX | 光栄 | 6800 | SLG | **7.4813** | **6.66** | マウス |
| 55 | 11日 | 水滸演武 | データイースト | 5800 | ACT | **7.3265** | **5.66** | |
| 56 | 11日 | ストリートファイター リアルバトル オン フィルム | カプコン | 5800 | ACT | **6.9834** | **7.0** | |
| 57 | 11日 | テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball | バンダイ | 6800 | SPT | **6.6432** | **6.0** | |
| 58 | 11日 | シャイニング・ウィズダム | セガ | 5800 | A・RPG | **6.6139** | **6.0** | |
| 59 | 11日 | 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! | カプコン | 4980 | ETC | **4.9531** | **5.66** | |
| 60 | 11日 | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 | アスク講談社 | 7800 | TAB | **6.5465** | **6.66** | X |
| 61 | 25日 | 魔法騎士レイアース | セガ | 4800 | A・RPG | **9.0162** | **8.33** | |
| 62 | 25日 | AI将棋 | ソフトバンク／サムシンググッド | 6800 | TAB | **6.6585** | **6.66** | |
| 63 | 25日 | ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード | ヒューマン | 6800 | SPT | **6.438** | **6.33** | |
| 64 | 25日 | 球転界 | テクノソフト | 5800 | PIN | **4.8666** | **5.33** | |
| | | 95年9月発売ソフト | | | | | | |
| 65 | 1日 | 実戦麻雀 | イマジニア | 6800 | TAB | **6.2631** | **6.0** | |
| 66 | 14日 | レイヤーセクション | タイトー | 5800 | SHT | **9.1393** | **8.66** | |
| 67 | 15日 | 将棋まつり | セタ | 9200 | TAB | **8.054** | **6.66** | |
| 68 | 22日 | ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～ | セガ | 7800 | SLG | **9.0005** | **8.33** | マウス |
| 69 | 22日 | マスターズ 遥かなるオーガスタ3 | セガ | 5800 | SPT | **8.4897** | **8.0** | マルチ |
| 70 | 22日 | ブルー・シカゴ・ブルース | リバーヒルソフト | 7800 | ADV | **7.0847** | **6.33** | ②、18推 |
| 71 | 22日 | Break Thru! | 翔泳社／BMGビクター | 5800 | PUZ | **5.2812** | **5.33** | マウス |
| 72 | 29日 | 信長の野望・天翔記 | 光栄 | 9800 | SLG | **8.7011** | **7.33** | |
| 73 | 29日 | アイドル雀士スーチーパイ Remix | ジャレコ | 6900 | TAB | **8.3259** | **7.0** | X |
| 74 | 29日 | メタルファイター♡MIKU | ビクターエンタテインメント | 6800 | ADV | **8.3597** | **6.66** | |
| 75 | 29日 | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | コナミ | 5800 | SHT | **7.3613** | **7.33** | |
| 76 | 29日 | シムシティ2000 | セガ | 5800 | SLG | **7.5092** | **7.0** | |
| 77 | 29日 | 宝魔ハンター ライム Perfect Collection | アスミック | 8800 | ETC | **7.8545** | **6.0** | ②、18推 |
| 78 | 29日 | スチームギア★マッシュ | タカラ | 5800 | ACT | **7.2539** | **6.33** | |
| 79 | 29日 | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | セガ | 5800 | ACT | **7.2229** | **7.0** | |
| 80 | 29日 | 永世名人 | コナミ | 5300 | TAB | **6.7051** | **6.66** | マウス |
| 81 | 29日 | 天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN | ユーメディア（アローマ） | 7800 | ETC | **6.7549** | **7.0** | X |
| 82 | 29日 | ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～ | セガ | 5800 | SHT | **6.4913** | **4.66** | アナログ |
| 83 | 29日 | QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～ | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | ADV | **4.7777** | **6.0** | 18推、マウス |
| 84 | 29日 | 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ | イマジニア | 7800 | TAB | **4.0** | **5.33** | 18推 |
| | | 95年10月発売ソフト | | | | | | |
| 85 | 13日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～ | セガ | 1280 | ETC | **7.6666** | ― | |
| 86 | 13日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～ | セガ | 1280 | ETC | **7.9263** | ― | |
| 87 | 13日 | ゲームの鉄人 THE 上海 | サンソフト（サン電子） | 6800 | PUZ | **6.1785** | **6.0** | マウス |
| 88 | 20日 | X JAPAN Virtual Shock 001 | セガ | 6800 | ETC | **8.3018** | **6.33** | |
| 89 | 20日 | キング・オブ・ボクシング | ビクターエンタテインメント | 5800 | SPT | **7.5974** | **7.0** | |
| 90 | 20日 | サンダーストーム&ロードブラスター | エグゼコ・デベロップメント | 6800 | ACT | **7.5217** | **6.0** | ②、ハンドル |
| 91 | 20日 | ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～ | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 6800 | TAB | **6.9494** | **5.0** | X |
| 92 | 27日 | プリンセスメーカー2 | マイクロキャビン | 7800 | SLG | **9.0293** | **8.0** | |
| 93 | 27日 | ぷよぷよ通 | コンパイル | 4800 | PUZ | **7.6697** | **7.0** | |
| 94 | 27日 | セガ インターナショナル ビクトリーゴール | セガ | 4800 | SPT | **7.4598** | **6.0** | マルチ |
| 95 | 27日 | アメリカ横断ウルトラクイズ | ビクターエンタテインメント | 5800 | QIZ | **7.2038** | **6.33** | マルチ |
| 96 | 27日 | バーチャルオープンテニス | イマジニア | 7800 | SPT | **6.836** | **6.33** | マルチ |
| 97 | 27日 | ハングオンGP'95 | セガ | 5800 | RAC | **6.6791** | **5.0** | ハンドル |
| 98 | 27日 | 結婚前夜（限定販売） | 小学館プロダクション | 2000 | ETC | **4.125** | ― | |
| 99 | 27日 | 「占都物語」そのⅠ | CRI | 5800 | ETC | **5.3529** | **5.0** | |
| 100 | 27日 | The PSYCHOTRON | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | ADV | **5.9411** | **5.33** | 18推、マウス |
| | | 95年11月発売ソフト | | | | | | |
| 101 | 2日 | F-1 Live Information | セガ | 5800 | RAC | **7.9897** | **7.66** | ハンドル |
| 102 | 3日 | ただいま惑星開拓中！ | アルトロン | 5800 | SLG | **4.7058** | **3.33** | |
| 103 | 10日 | ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～ | セガ | 4800 | PUZ | **8.2347** | **6.33** | |
| 104 | 10日 | 峠KING THE SPIRITS | アトラス | 5800 | RAC | **7.8475** | **7.33** | ハンドル |
| 105 | 17日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～ | セガ | 1280 | ETC | **7.9382** | ― | |
| 106 | 17日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～ | セガ | 1280 | ETC | **7.9423** | ― | |
| 107 | 17日 | RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！ | UBIソフト | 5800 | ACT | **7.4117** | **6.66** | |
| 108 | 17日 | 野茂英雄ワールドシリーズベースボール | セガ | 5800 | SPT | **7.48** | **7.0** | |
| 109 | 17日 | ドラゴンボールZ 真武闘伝 | バンダイ | 6800 | ACT | **6.2786** | **5.66** | |
| 110 | 17日 | 戦略将棋 | EAV | 6800 | TAB | **5.6** | **5.66** | |
| 111 | 17日 | おーちゃんのお絵かきロジック | サンソフト（サン電子） | 4900 | PUZ | **6.7826** | **5.33** | マウス |
| 112 | 22日 | X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | カプコン | 5800 | ACT | **8.1058** | **8.0** | |
| 113 | 22日 | ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～ | サンソフト | 5800 | ACT | **7.5407** | **5.66** | |
| 114 | 22日 | オフワールド・インターセプター エクストリーム | BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス | 5800 | SHT | **6.6666** | **7.0** | |
| 115 | 22日 | 燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER | ジャレコ | 5800 | SPT | **4.4827** | **5.0** | |

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 116 | 22日 | ぱっぱらぱおーん | エコールソフトウェア | 4800 | PUZ | **2.5238** | **4.33** | |
| 117 | 24日 | バーチャコップ(銃同梱/ソフト単品) | セガ | 7800/5800 | SHT | **8.9899** | **9.0** | 銃、マウス |
| 118 | 24日 | スーパーリアル麻雀グラフィティ | セタ | 8800 | TAB | **8.1442** | **7.0** | X |
| 119 | 24日 | 闘神伝S | タカラ/セガ | 5800 | ACT | **6.5411** | **7.0** | |
| 120 | 24日 | 金沢将棋 | セタ | 7900 | TAB | **7.8571** | **5.66** | |
| 121 | 24日 | シュトラール〜秘められし七つの光〜 | メディアエンターテイメント | 4800 | ACT | **4.4117** | **5.33** | |
| | | 95年12月発売ソフト | | | | | | |
| 122 | 1日 | バーチャファイター2 | セガ | 6800 | ACT | **9.2783** | **9.66** | |
| 123 | 1日 | NBA JAM トーナメントエディション | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | **7.2647** | **6.0** | マルチ |
| 124 | 1日 | 爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX | 吉本興業 | 5800 | QIZ | **6.3333** | **5.66** | |
| 125 | 8日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜 | セガ | 1280 | ETC | **7.5777** | — | |
| 126 | 8日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜 | セガ | 1280 | ETC | **7.6078** | — | |
| 127 | 8日 | BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | セガ | 5800 | ACT | **5.6666** | **6.33** | |
| 128 | 8日 | ハットトリックヒーローS | タイトー | 5800 | SPT | **3.8461** | **4.33** | |
| 129 | 8日 | ファーザー・クリスマス | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | ADV | **4.8235** | **5.33** | |
| 130 | 8日 | 日向の想い出手帳くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1 | やのまん | 5800 | PUZ | **7.6511** | **6.0** | マウス |
| 131 | 15日 | ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま | コナミ | 5800 | PUZ | **7.3139** | **6.66** | |
| 132 | 15日 | ダライアス外伝 | タイトー | 5800 | SHT | **8.9407** | **8.0** | |
| 133 | 15日 | ガンバード | アトラス | 5800 | SHT | **8.1624** | **7.66** | |
| 134 | 15日 | ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜 | ビック東海 | 5800 | SPT | **8.5454** | **7.33** | マルチ |
| 135 | 15日 | クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜 | セガ | 6800 | ACT | **8.0156** | **6.66** | ② |
| 136 | 15日 | DX人生ゲーム | タカラ | 5800 | TAB | **7.6997** | **7.0** | マルチ |
| 137 | 15日 | 海底大戦争 | イマジニア | 6800 | SHT | **7.125** | **5.66** | |
| 138 | 15日 | マジカルドロップ | データイースト | 5800 | PUZ | **6.3235** | **6.0** | |
| 139 | 15日 | 湾岸デッドヒート | パック・イン・ビデオ | 6800 | RAC | **6.1297** | **6.0** | ハンドル |
| 140 | 15日 | 結婚〜Marriage〜 | 小学館プロダクション | 6800 | SLG | **2.9192** | **5.0** | |
| 141 | 15日 | EMIT バリューセット | 光栄 | 15800 | ETC | — | — | ③ |
| 142 | 21日 | QUOVADIS(クオ・ヴァディス) | グラムス | 6800 | SLG | **7.0669** | **5.66** | マウス |
| 143 | 22日 | 機動戦士ガンダム | バンダイ | 6800 | ACT | **8.1649** | **7.33** | |
| 144 | 22日 | テーマパーク | EAV | 5800 | SLG | **7.3382** | **7.66** | |
| 145 | 22日 | ゴジラ〜列島震撼〜 | セガ | 5800 | SLG | **7.4659** | **7.0** | マウス |
| 146 | 22日 | バーチャレーシング セガサターン | タイムワーナー インタラクティブ | 5800 | RAC | **6.438** | **6.0** | ハンドル |
| 147 | 22日 | 北斗の拳 | バンプレスト | 5800 | ADV | **3.783** | **4.66** | |
| 148 | 22日 | ブラックファイアー | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | **6.28** | **6.0** | アナログ |
| 149 | 25日 | 真・女神転生 デビルサマナー | アトラス | 6800 | RPG | **8.8284** | **8.0** | |
| 150 | 29日 | セガラリー・チャンピオンシップ | セガ | 5800 | RAC | **9.1168** | **9.33** | ハンドル |
| 151 | 29日 | Wizards' Harmony | アークシステムワークス | 4900 | SLG | **8.1229** | **5.33** | マウス |
| 152 | 29日 | カオスコントロール | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | **2.7142** | **4.33** | マウス |
| | | 96年1月発売ソフト | | | | | | |
| 153 | 12日 | プロ麻雀 極S | アテナ | 5800 | TAB | **7.9662** | **7.66** | |
| 154 | 12日 | 麻雀狂時代 コギャル放課後編 | マイクロネット | 8800 | TAB | **4.0322** | **4.66** | 18推 |
| 155 | 19日 | クリーチャーショック | データイースト | 6800 | SHT | **6.6315** | **6.0** | ② |
| 156 | 19日 | 必殺パチンココレクション | サンソフト(サン電子) | 6800 | TAB | **6.8** | **6.0** | |
| 157 | 26日 | ストリートファイターZERO | カプコン | 5800 | ACT | **8.5433** | **8.33** | |
| 158 | 26日 | ガーディアン ヒーローズ | セガ | 5800 | ACT | **8.448** | **8.0** | マルチ |
| 159 | 26日 | でろ〜んでろでろ | テクモ | 5800 | PUZ | **7.5833** | **6.33** | |
| 160 | 26日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜 | セガ | 1280 | ACT | **7.9696** | — | |
| 161 | 26日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜 | セガ | 1280 | ETC | **7.4177** | — | |
| | | 96年2月発売ソフト | | | | | | |
| 162 | 2日 | 松方弘樹のワールドフィッシング | メディアクエスト | 5800 | SLG | **6.7647** | **7.0** | |
| 163 | 2日 | リターン・トゥ・ゾーク | バンダイビジュアル | 5800 | ADV | **6.5185** | **5.66** | マウス |
| 164 | 2日 | NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突!〜 | セガ | 5800 | ACT | **5.6293** | **6.0** | |
| 165 | 9日 | 天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅 | ユーメディア(アローマ) | 8900 | ADV | **6.851** | **5.0** | ②、18推 |
| 166 | 9日 | PD ウルトラマンリンク | バンダイ | 6800 | PUZ | **6.7241** | **6.0** | |
| 167 | 16日 | ROBO·PIT(ロボ・ピット) | アルトロン | 5800 | ACT | **7.69** | **6.33** | |
| 168 | 16日 | サイベリア | インタープレイ | 6500 | SHT | **4.409** | **6.0** | |
| 169 | 16日 | DEATH MASK | バンタン電脳工場 | 8800 | ADV | **5.8571** | **6.0** | |
| 170 | 23日 | ヴァンパイア ハンター | カプコン | 6800 | ACT | **8.9792** | **9.0** | |
| 171 | 23日 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! | セガ | 6800 | SLG | **8.5726** | **7.33** | |
| 172 | 23日 | シーバス・フィッシング | ビクターエンタテインメント | 6800 | SLG | **6.8** | **6.33** | |
| 173 | 23日 | 提督の決断Ⅱ | 光栄 | 10800 | SLG | **7.6666** | **5.66** | マウス |
| 174 | 23日 | サンダーホークⅡ | ビクターエンタテインメント | 6800 | SHT | **6.961** | **6.33** | アナログ |
| 175 | 23日 | 四柱推命ピタグラフ | データム・ポリスター | 5800 | ETC | **6.5** | **6.33** | マウス |
| 176 | 23日 | ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単体) | リバーヒルソフト | 6300/5800 | SHT | **6.1428** | **5.66** | 通信ケーブル |
| 177 | 23日 | アローン・イン・ザ・ダーク2 | EAV | 5800 | ADV | **6.2413** | **6.66** | |
| 178 | 23日 | くるりんPA! | スカイ・シンク・システム | 3980 | PUZ | **7.1724** | **6.66** | |
| 179 | 23日 | 料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜 | HAMLET(博報堂) | 5000 | ETC | **6.3684** | **5.66** | |
| 180 | 23日 | ロジックパズル レインボータウン | ヒューマン | 5800 | PUZ | **5.75** | **5.33** | マウス |
| 181 | 23日 | おまかせ!退魔業(セイバーズ) | セガ | 5800 | ADV | **7.0816** | **7.33** | |
| | | 96年3月発売ソフト | | | | | | |
| 182 | 1日 | 新世紀エヴァンゲリオン | セガ | 5800 | ADV | **8.2076** | **7.33** | |
| 183 | 1日 | The Tower | オープンブック | 6800 | SLG | **7.9276** | **7.66** | |
| 184 | 1日 | GOTHA Ⅱ・天空の騎士 | 光栄 | 6800 | SLG | **7.0192** | **6.0** | |
| 185 | 1日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜 | セガ | 1280 | ETC | **7.7021** | — | |
| 186 | 1日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜 | セガ | 1280 | ETC | **7.2982** | — | |
| 187 | 1日 | media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介 | ファンハウス | 5800 | ETC | — | — | |
| 188 | 8日 | ザ・ホード | BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス | 5800 | SLG | **7.4509** | **6.66** | |
| 189 | 8日 | ロードランナー レジェンドリターンズ | パトラ | 5800 | PUZ | **6.081** | **6.0** | |
| 190 | 8日 | 麻雀ハイパーリアクションR | サミー工業 | 6800 | TAB | **6.0294** | **6.0** | X |
| 191 | 15日 | ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル | セガ | 4800 | SLG | **8.9116** | **8.33** | マウス |
| 192 | 15日 | GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT | ゲームアーツ | 5800 | SHT | **9.0702** | **8.0** | ムービーカード |
| 193 | 15日 | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR | アスク講談社 | 8800 | TAB | **7.4964** | **7.33** | X |
| 194 | 15日 | リンクル・リバー・ストーリー | セガ | 5800 | A·RPG | **7.5785** | **6.66** | |
| 195 | 15日 | FIFA サッカー'96 | EAV | 5800 | SPT | **5.3888** | **5.66** | マルチ |
| 196 | 15日 | ストリートファイターⅡ ムービー | カプコン | 6800 | ETC | **5.1395** | **6.0** | |
| 197 | 15日 | ブレインバトルQ | CLEF | 4800 | QIZ | **5.6071** | **5.0** | |
| 198 | 15日 | ZORK Ⅰ | 翔泳社 | 5800 | ADV | **7.4102** | **6.33** | |
| 199 | 15日 | 毎日替わるクイズ番組 クイズ365 | OZクラブ/ブイ・アイ・ピー | 6800 | QIZ | **5.405** | **4.66** | マルチ |
| 200 | 15日 | バーチャルカジノ | ダットジャパン | 5800 | TAB | **5.7826** | **5.0** | |
| 201 | 15日 | ドラえもん のび太と復活の星 | エポック社 | 5800 | ACT | **5.147** | **3.0** | |
| 202 | 15日 | フィッシング甲子園 | キングレコード | 6800 | SLG | **5.7647** | **6.0** | |
| 203 | 15日 | ゲームの達人2 | サンソフト | 8900 | TAB | **6.4285** | **6.0** | マウス |
| 204 | 22日 | パンツァードラグーンツヴァイ | セガ | 5800 | SHT | **9.2084** | **9.66** | |
| 205 | 22日 | 水滸演武〜風雲再起〜 | データイースト | 5800 | ACT | **8.1714** | **6.66** | |
| 206 | 22日 | ウイニングポスト2 | 光栄 | 9800 | SLG | **7.6837** | **7.66** | |
| 207 | 22日 | My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜 | アトラス | 6800 | PUZ | **7.6216** | **5.33** | X、マウス |
| 208 | 22日 | 空想科学世界ガリバーボーイ | ハドソン | 6800 | RPG | **7.6091** | **4.33** | ② |
| 209 | 22日 | ハイオクタン | EAV | 5800 | RAC | **5.3125** | **5.0** | |
| 210 | 22日 | エアーマネジメント'96 | 光栄 | 8800 | SLG | **7.4166** | **6.66** | |
| 211 | 22日 | ISTO E ZICO〜ジーコの考えるサッカー〜 | MIZUKI | 5800 | ETC | **2.2727** | **3.66** | |
| 212 | 28日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 7800 | ACT | **8.6716** | **9.33** | TARS |
| 213 | 29日 | ドラゴンフォース | セガ | 5800 | SLG | **8.5511** | **8.33** | |
| 214 | 29日 | ビクトリーゴール'96 | セガ | 5800 | SPT | **8.4773** | **8.0** | マルチ |
| 215 | 29日 | アンジェリークSpecial | 光栄 | 7800 | SLG | **8.281** | **7.33** | |
| 216 | 29日 | グラディウス DELUXE PACK | コナミ | 5800 | SHT | **8.565** | **7.66** | |
| 217 | 29日 | スナッチャー | コナミ | 5800 | ADV | **8.1557** | **8.0** | |
| 218 | 29日 | ルパン三世 THE MASTER FILE | MIZUKI | 5800 | ETC | **7.4117** | **6.66** | |
| 219 | 29日 | 麻雀同級生Special(プレミアムパック/ソフト単品) | メイクソフトウェア | 8800/6800 | TAB | **7.2342** | **8.0** | ②、18推 |
| 220 | 29日 | 三國志英傑伝 | 光栄 | 8800 | SLG | **8.5217** | **6.66** | |
| 221 | 29日 | ぐっすんおよよ・S | エクシング | 6800 | PUZ | **7.0175** | **6.33** | |
| 222 | 29日 | HORROR TOUR(ホラーツアー) | オー・シー・シー | 5800 | ADV | **4.7368** | **6.66** | マウス |
| 223 | 29日 | 信長の野望リターンズ | 光栄 | 5800 | SLG | **6.2142** | **5.66** | |
| 224 | 29日 | WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜 | ソフトビジョンインターナショナル | 5800 | SPT | **3.9166** | **4.0** | |
| 225 | 29日 | 麻雀天使エンジェルリップス(X指定) | 日本システム | 6800 | TAB | **5.2631** | **4.66** | X |
| 226 | 29日 | ゲックス | BMGビクター | 5800 | ACT | **6.8** | **5.33** | |
| 227 | 29日 | モータルコンバットⅡ完全版 | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | **6.2903** | **6.33** | X |
| 228 | 29日 | 超兄貴〜究極…男の逆襲〜 | メサイヤ | 5800 | SHT | **5.8148** | **5.66** | 18推 |
| 229 | 29日 | バーチャフォトスタジオ | アクレイムジャパン | 6800 | SLG | **6.4074** | **5.66** | X |
| 230 | 29日 | NFL クォーターバッククラブ'96 | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | **5.9** | **6.66** | マルチ |
| | | 96年4月発売ソフト | | | | | | |
| 231 | 5日 | 2度あることはサンドア〜ル | CRI | 5800 | ETC | **8.1048** | **7.33** | |
| 232 | 5日 | 七つの秘館 | 光栄 | 7800 | ADV | **7.3804** | **6.33** | ③ |
| 233 | 5日 | きゃんきゃんバニー・プルミエール | キッド | 5800 | ADV | **7.4203** | **5.33** | X、マウス |
| 234 | 5日 | GAME-WARE VOL.1 | ゼネラル・エンタテイメント | 1980 | ETC | **7.1551** | — | マルチ |
| 235 | 5日 | 鉄球〜TRUE PINBALL〜 | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | PIN | **5.625** | **6.0** | |
| 236 | 19日 | 3×3 EYES〜吸精公主〜S | 日本クリエイト | 7300 | ADV | **8.3333** | **7.0** | ③ |
| 237 | 19日 | エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood | サミー工業 | 5800 | PUZ | **7.1666** | **5.0** | |
| 238 | 19日 | 大冒険 セントエルモスの奇跡 | パイ | 6800 | SLG+RPG | **2.0573** | **4.33** | |
| 239 | 19日 | タイタンウォーズ | BMGビクター | 5800 | SHT | **4.8** | **5.66** | |
| 240 | 26日 | 野々村病院の人々 | エルフ | 6800 | ADV | **8.686** | **7.66** | X |
| 241 | 26日 | THOR〜精霊王紀伝〜 | セガ | 5800 | A·RPG | **8.5656** | **8.0** | |
| 242 | 26日 | アイレム アーケードクラシックス | アイマックス | 5800 | ETC | **4.0** | **5.66** | |
| 243 | 26日 | 爆れつハンター | アイマックス | 8800 | ADV | **6.6** | **5.0** | ② |
| 244 | 26日 | 真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書 | アトラス | 2900 | ETC | **8.3395** | **7.0** | マウス |
| 245 | 26日 | 首領蜂(ドンパチ) | アトラス | 5800 | SHT | **7.1172** | **5.0** | |
| 246 | 26日 | ロックマンX3 | カプコン | 5800 | ACT | **6.3333** | **5.66** | |
| 247 | 26日 | アイドル雀士スーチーパイⅡ | ジャレコ | 7800 | TAB | **9.1952** | **8.33** | ②、X |
| 248 | 26日 | 美少女バラエティゲームラピュラスパニック | BMGビクター/翔泳社 | 5300 | TAB | — | **4.66** | |
| 249 | 26日 | ゲン ウォー | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | **3.6** | **6.33** | |
| 250 | 26日 | ジョニー・バズーカ | ソフトビジョンインターナショナル | 6800 | ACT | **3.2857** | **5.0** | |
| 251 | 26日 | レボリューションX | アクレイムジャパン | 5800 | SHT | **3.7333** | **4.33** | 18推、マウス |
| | | 96年5月発売ソフト | | | | | | |
| 252 | 3日 | ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜 | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 5800 | TAB | **8.047** | **6.33** | X |
| 253 | 17日 | Cubic Gallery | ウィネット | 5800 | ETC | **7.7333** | — | |
| 254 | 17日 | 慶応遊撃隊 活劇編 | ビクターエンタテインメント | 5800 | ACT | **7.8453** | **5.66** | |
| 255 | 17日 | スーパーリアル麻雀PⅥ | セタ | 8800 | TAB | **7.91** | **7.33** | X |
| 256 | 24日 | FEDA·リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜 | やのまん | 6300 | SLG+RPG | **7.8444** | **5.66** | マウス |
| 257 | 24日 | 実戦 パチスロ必勝法! 3 | サミー工業 | 6800 | TAB | **7.3846** | **7.0** | |
| 258 | 24日 | SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール | セガ | 4800 | QIZ+PUZ | **6.9207** | **6.66** | |
| 259 | 24日 | メタルブラック | ビング | 5800 | SHT | **8.5398** | **7.33** | |
| 260 | 24日 | ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅 | メディアクエスト | 6800 | ETC | **6.2** | **6.0** | ② |
| 261 | 31日 | ソード&ソーサリー | マイクロキャビン | 6800 | RPG | **7.11** | **6.0** | |
| 262 | 31日 | ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート | データイースト | 6800 | RPG | **7.7888** | **6.0** | |
| 263 | 31日 | Defcon5 | マルチソフト | 5800 | SLG+RPG | — | **4.66** | |
| 264 | 31日 | アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ | アスク講談社 | 8000 | TAB | — | **7.33** | X |
| 265 | 31日 | ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 | バンダイ | 5800 | ACT | **7.1813** | **7.33** | |
| | | 96年6月発売ソフト | | | | | | |
| 266 | 7日 | ダライアスⅡ | タイトー | 5800 | SHT | **6.6739** | **5.33** | |
| 267 | 7日 | HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン) | テクノソフト | 5800 | SHT | **6.0434** | **5.0** | 通信ケーブル |
| 268 | 14日 | 疾風魔法大作戦 | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | SHT | **7.3518** | **7.33** | |
| 269 | 14日 | ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム | アスク講談社 | 5800 | ETC | **7.2857** | **7.0** | |
| 270 | 14日 | 犯行写真〜縛られた少女たちの見たものは?〜 | イマジニア | 6800 | ADV | **4.8076** | **4.33** | 18推 |
| 271 | 14日 | 痛快!スロットシューティング | BMG ビクター | 5500 | ETC | **3.8181** | **5.0** | |
| 272 | 14日 | ナイトストライカーS | ビング | 5800 | SHT | **6.1666** | **5.33** | アナログ |
| 273 | 28日 | 月花霧幻譚〜TORICO〜 | セガ | 6800 | ADV | **7.9556** | **6.33** | |
| 274 | 28日 | ライズ オブ ザ ロボット2 | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | **3.0** | **4.66** | |
| 275 | 28日 | ストライカーズ1945 | アトラス | 5800 | SHT | **8.6925** | **7.66** | |
| 276 | 28日 | 餓狼伝説3 —遥かなる闘い— | SNK | 6800 | ACT | **6.1582** | **6.0** | |
| 277 | 28日 | 誕生S〜Debut〜 | NEC インターチャネル | 6800 | SLG | **8.0954** | **7.0** | 18推 |
| 278 | 28日 | 井手洋介名人の新実戦麻雀 | カプコン | 4800 | TAB | **8.8431** | **5.0** | |
| 279 | 28日 | THE MAKING OF NIGHTRUTH | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 2480 | ETC | **5.7906** | — | |
| 280 | 28日 | 必殺! | バンダイビジュアル | 5800 | ACT | **3.7446** | **5.66** | |

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 281 | 28日 | 一発逆転～ギャンブルキングへの道～ | BMGビクター／POW | 5800 | ETC | — | 6.0 | |
| 282 | 28日 | 大牌砦（DAITORIDE） | メトロ | 5800 | PUZ | — | 6.66 | |
| 283 | 28日 | 課兄弟劇場第一巻　麻雀篇 | ユーメディア（アローマ） | 5800 | TAB | 6.3571 | 6.0 | |
| | | 96年7月発売ソフト | | | | | | |
| 284 | 5日 | NIGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞ | セガ | 7800/5800 | ACT | 9.2403 | 9.66 | マルコン |
| 285 | 5日 | ソニックウィングス　スペシャル | メディアクエスト | 7800 | SHT | 7.1929 | 5.0 | |
| 286 | 5日 | GAME-WARE VOL.2 | ゼネラル・エンタテイメント | 1980 | ETC | 5.96 | — | |
| 287 | 12日 | デカスリート | セガ | 5800 | SPT | 8.4727 | 7.66 | |
| 288 | 12日 | AQUAZONE for SEGA Saturn | 9003．inc | 5800 | SLG | 6.8141 | 7.33 | |
| 289 | 12日 | アクアワールド 海美物語 | 増田屋コーポレーション | 5800 | ETC | — | 4.66 | |
| 290 | 12日 | デススロットル 隔絶都市からの脱出 | メディアクエスト | 5800 | SHT | 6.4285 | 6.66 | |
| 291 | 12日 | ピンボールグラフィティ | パック・イン・ビデオ | 6800 | PIN | — | 5.0 | |
| 292 | 12日 | WIPEOUT（ワイプアウト） | ソフトバンク | 5800 | RAC | 8.2666 | 6.66 | |
| 293 | 19日 | グレイテストナイン'96 | セガ | 5800 | SPT | 8.3497 | 7.33 | |
| 294 | 19日 | サターンボンバーマン | ハドソン | 6800 | ACT | 8.1514 | 7.33 | マルチ |
| 295 | 19日 | 昇龍三國演義 | イマジニア | 6800 | SLG | 7.4117 | 5.33 | |
| 296 | 19日 | SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞ | セガ | 6800/3800 | SHT | 8.4912 | 8.0 | アナログ、マルコン |
| 297 | 19日 | ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞ | コナミ | 6800/9800 | SLG | 8.4954 | 7.33 | マウス |
| 298 | 19日 | 麻雀狂時代　Cebu Island'96 | マイクロネット | 8800 | TAB | — | 5.0 | 18推 |
| 299 | 26日 | パズルボブル2Ｘ | タイトー | 5800 | PUZ | 8.3921 | 8.0 | |
| 300 | 26日 | バーチャファイターキッズ | セガ | 5800 | ACT | 8.2568 | 8.66 | |
| 301 | 26日 | 時空探偵DD～幻のローレライ～ | アスキー | 6800 | ADV | 5.7317 | 5.33 | ② |
| 302 | 26日 | ロードラッシュ | EAV | 5800 | RAC | 7.1346 | 5.0 | |
| 303 | 26日 | プラドルDISC　Vol.1 木下優 | Sada Soft | 3000 | ETC | — | — | |
| | | 96年8月発売ソフト | | | | | | |
| 304 | 2日 | 激烈パチンカーズ | BMGビクター | 5800 | ETC | — | 4.0 | |
| 305 | 2日 | BIG HURT ベースボール | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 5.0 | |
| 306 | 2日 | Body Special 264 | YANOMAN GAMES | 6800 | PUZ | 6.5454 | 5.66 | |
| 307 | 9日 | サイバードール | アイマックス | 6800 | RPG | 8.4636 | 6.33 | 18推 |
| 308 | 9日 | レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 6.33 | |
| 309 | 9日 | 真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX | アトラス | 7800 | RPG | — | — | ② |
| 310 | 9日 | デス クリムゾン | エコールソフトウェア（エコール） | 5800 | SHT | 1.8577 | 3.0 | 銃 |
| 311 | 9日 | ワールドヒーローズパーフェクト | SNK／ADK | 5800 | ACT | 7.5285 | 8.0 | |
| 312 | 9日 | 同級生if | NEC インターチャネル | 7800 | ADV | 8.7168 | 7.0 | 18推、マウス |
| 313 | 9日 | アルバートオデッセイ外伝　LEGEND OF ELDEAN | サン電子（サンソフト） | 6500 | RPG | 7.6859 | 5.0 | |
| 314 | 9日 | 新型くるりんPA！ | スカイ・シンク・システム | 4800 | PUZ | 6.9444 | 7.0 | |
| 315 | 9日 | NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉" | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 6800 | ADV | 6.0909 | 5.33 | 18推 |
| 316 | 9日 | タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I. | タイトー | 5800 | RAC | 6.4 | 5.33 | ハンドル |
| 317 | 9日 | クロックワークス | 徳間書店 | 5800 | PUZ | — | 4.33 | |
| 318 | 9日 | 神秘の世界エルハザード | パイオニアLDC | 6900 | ADV | 8.1895 | 7.33 | |
| 319 | 9日 | マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96 | BMGビクター | 4800 | SPT | 7.3333 | 6.66 | |
| 320 | 9日 | プレイボーイ カラオケVol.1 | ビック東海 | 5800 | ETC | — | — | X |
| 321 | 9日 | プレイボーイ カラオケVol.2 | ビック東海 | 5800 | ETC | — | — | X |
| 322 | 9日 | GALJAN | 童 | 6800 | TAB | 5.3888 | 5.33 | X |
| 323 | 23日 | ジャパン スーパー バス クラシック'96 | ナグザット | 6800 | SLG | — | 6.0 | |
| 324 | 23日 | 駿才一競馬データSTABLE一 | ナグザット | 8800 | ETC | — | 4.33 | |
| 325 | 23日 | 3D Lemmings | イマジニア | 6800 | PUZ | 4.5 | 6.33 | |
| 326 | 23日 | トーナメント・リーダー | ビクターエンタテインメント | 5800 | SPT | 7.9 | 6.33 | |
| 327 | 23日 | 本格プロ麻雀 徹萬Special | ナグザット | 5800 | TAB | 7.5789 | 7.66 | |
| 328 | 23日 | 特捜機動隊ジェイスワット | バンプレスト | 5800 | SHT | — | 6.33 | |
| 329 | 30日 | ファイティングバイパーズ | セガ | 6800 | ACT | 8.9409 | 9.0 | |
| 330 | 30日 | イエローブリックロード | アクレイムジャパン | 5800 | ADV | — | 4.33 | |
| 331 | 30日 | エイリアン トリロジー | アクレイムジャパン | 5800 | SHT | 7.5625 | 6.66 | |
| 332 | 30日 | STRIKER'96 | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 6.0 | |
| 333 | 30日 | アーサーとアスタロトの謎魔界村 | カプコン | 5800 | PUZ | 7.2307 | 5.66 | |
| 334 | 30日 | ダークセイバー | クライマックス | 5800 | A・RPG | 8.2637 | 7.0 | |
| 335 | 30日 | オリンピックサッカー | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800 | SPT | — | 5.66 | |
| 336 | 30日 | プラドルDISC　Vol.2　内山美紀 | Sada Soft | 3000 | ETC | — | — | |
| 337 | 30日 | テトリスプラス | ジャレコ | 5800 | PUZ | 6.6538 | 6.33 | |
| 338 | 30日 | 湾岸デッドヒート＋ リアルアレンジ | パック・イン・ビデオ | 6800 | RAC | 5.9 | 5.33 | ムービーカード |
| | | 96年9月発売ソフト | | | | | | |
| 339 | 6日 | ハートビートスクランブル | イマジニア | 6800 | ADV | 3.1052 | 3.0 | |
| 340 | 6日 | 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～ | カプコン | 5800 | ACT | 7.8474 | 6.0 | |
| 341 | 6日 | 鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞ | テクノソフト | 6800/5800 | SHT | 7.3333 | 5.66 | 通信ケーブル |
| 342 | 13日 | ウルトラマン図鑑 | 講談社 | 6800 | ETC | 6.8 | — | ムービーカード |
| 343 | 13日 | エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii | サミー工業 | 5800 | PUZ | — | 5.66 | |
| 344 | 13日 | ポリスノーツ | コナミ | 6800 | ADV | 9.2614 | 8.33 | ③、マウス、銃 |
| 345 | 14日 | ストリートファイターZERO2 | カプコン | 5800 | ACT | 9.041 | 9.66 | |
| 346 | 20日 | SEGA AGES／アウトラン | セガ | 3800 | RAC | 8.7809 | 7.33 | ハンドル、マルコン |
| 347 | 20日 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ　戦慄のブルー | バンダイ | 4800 | SHT | 8.4134 | 7.0 | |
| 348 | 20日 | Destruction Derby（デストラクションダービー） | ソフトバンク | 5800 | RAC | 7.1428 | 6.66 | |
| 349 | 20日 | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 8800 | ACT | 7.9578 | 8.33 | RAM同梱 |
| 350 | 27日 | サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版） | セガ | 6800/8800 | ADV | 9.4584 | 8.33 | ②、マウス |
| 351 | 27日 | SEGA AGES／アフターバーナーⅡ | セガ | 3800 | SHT | 8.6349 | 7.33 | アナログ、マルコン |
| 352 | 27日 | セガラリー・チャンピオンシップ・プラス | セガ | 5800 | RAC | 9.1167 | — | モデム、ハンドル、マルコン |
| 353 | 27日 | マジカルドロップ2 | セガ | 5800 | PUZ | 8.253 | 5.66 | |
| 354 | 27日 | 奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編） | 富士通パレックス | 4800 | ETC | — | — | マウス |
| 355 | 27日 | ギャルズパニックSS | 毎日コミュニケーションズ | 6800 | A・PUZ | 7.2631 | 6.0 | |
| 356 | 27日 | グッドアイランドカフェ・飯島愛 | インナーブレイン | 5000 | ETC | — | 5.66 | |
| 357 | 27日 | 三國志Ⅴ | 光栄 | 9800 | SLG | 8.7806 | 7.33 | |
| 358 | 27日 | サンダーフォース ゴールドパック 1 | テクノソフト | 4800 | SHT | 7.653 | 5.33 | |
| 359 | 27日 | 女子高生の放課後…ぷくんパ | アテナ | 4980 | PUZ | 8.2307 | 6.0 | |
| 360 | 27日 | 闘神伝URA | タカラ | 5800 | ACT | 6.3451 | 5.33 | |
| 361 | 27日 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | コナミ | 5800 | PUZ | 7.8111 | 7.33 | |
| 362 | 27日 | ホーンテッドカジノ | ソシエッタ代官山 | 7900 | TAB | 5.9705 | 5.33 | ③、X |
| 363 | 27日 | プラドルDISC Vol.3 大島朱美 | Sada Soft | 3000 | ETC | — | — | |

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 364 | 27日 | 麻雀四姉妹　若草物語 | ナグザット | 8800 | TAB | 6.4 | 4.66 | X |
| 365 | 27日 | めざせアイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編 | SharRock | 5800 | TAB | — | 4.0 | 18推 |
| | | 96年10月発売ソフト | | | | | | |
| 366 | 4日 | actua SOCCER | ナグザット | 5800 | SPT | — | 5.33 | |
| 367 | 4日 | アンジェリークSpecial プレミアムBox | 光栄 | 8800 | SLG | — | — | |
| 368 | 4日 | ウイニングポスト2 プログラム'96 | 光栄 | 6800 | SLG | 8.7695 | 7.66 | マウス |
| 369 | 4日 | エターナルメロディ | メディアワークス | 5800 | SLG | 8.9146 | 6.33 | |
| 370 | 4日 | GAME WARE VOL.3 | ゼネラル・エンタテイメント | 1980 | ETC | 6.9428 | — | |
| 371 | 4日 | Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム | ジャレコ | 6800 | SLG | 6.7 | 6.0 | |
| 372 | 4日 | 平和パチンコ総進撃 | ナグザット | 7800 | ETC | — | 4.66 | |
| 373 | 4日 | 麻雀大会Ⅱ Special | 光栄 | 6800 | TAB | 7.25 | 6.33 | |
| 374 | 10日 | ブレインデッド13 | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6500 | ETC | — | 5.33 | |
| 375 | 10日 | 本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン | ビデオシステム | 7800 | TAB | — | 6.66 | |
| 376 | 10日 | 南の島にブタがいた | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | PUZ | — | — | |
| 377 | 18日 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND | ゲーム アーツ | 6800 | TAB | 8.3384 | 7.33 | |
| 378 | 18日 | Jewels of Oracle オラクルの宝石 | サンソフト | 5980 | PUZ | — | 5.33 | マウス |
| 379 | 18日 | マイティヒット～Mighty Hits～ | アルトロン | 5800 | SHT | 6.75 | 6.0 | |
| 380 | 18日 | ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ） | メサイヤ | 6200 | SLG&RPG | 8.5669 | 7.0 | |
| 381 | 25日 | シェルショック | EAV | 5800 | SHT | — | 5.66 | |
| 382 | 25日 | スターファイター3000 | イマジニア | 6800 | SHT | — | 5.33 | |
| 383 | 25日 | BATSUGUN | バンプレスト | 5800 | SHT | 8.3125 | 7.33 | |
| 384 | 25日 | マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ | 東芝EMI | 6800 | SLG | 7.5 | 6.66 | |
| 385 | 25日 | LUNAR SILVER STAR STORY | 角川書店 | 6800 | RPG | 8.9454 | 7.66 | |
| 386 | 25日 | ワールドシリーズベースボールⅡ | セガ | 5800 | SPT | 7.8275 | 5.66 | |
| | | 96年11月発売のソフト | | | | | | |
| 387 | 1日 | セクシーパロディウス | コナミ | 4800 | SHT | 7.8765 | 8.0 | |
| 388 | 1日 | 伝説のオウガバトル | リバーヒルソフト | 5800 | S・RPG | 8.2821 | 7.33 | |
| 389 | 1日 | バッブブリーダー | サイ・メイト | 5800 | SLG | 6.971 | 6.0 | |
| 390 | 1日 | LULU | セガ | 4800 | ETC | 7.7142 | 6.0 | |
| 391 | 8日 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞ | SNK | 5800/8800 | 格闘ACT | 7.8802 | 7.0 | RAM |
| 392 | 8日 | Special Gift Pack | BMGビクター | 7700 | ETC | — | — | |
| 393 | 8日 | MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 2480 | バラエティ | 6.2 | — | ムービー、限定販売 |
| 394 | 8日 | リグロード サーガ2 | セガ | 5800 | S・RPG | 7.6991 | 6.33 | |
| 395 | 11日 | アースワームジム2 | タカラ | 5800 | ACT | 7.7857 | 7.0 | |
| 396 | 15日 | 上海 Great Moments | サンソフト | 6500 | PUZ | — | 7.0 | マウス |
| 397 | 15日 | デジタルピンボール ネクロノミコン | KAZe | 5800 | ETC | 9.1746 | 6.66 | |
| 398 | 15日 | 風水先生 | HAMLET（博報堂） | 5800 | SLG | 8.0526 | 6.33 | |
| 399 | 15日 | プリクラ大作戦 | アトラス | 6800 | A・SHT | 7.1935 | 6.66 | |
| 400 | 22日 | IRON MAN／XO | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | — | 6.33 | |
| 401 | 22日 | NFL クォーターバッククラブ'97 | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 5.33 | |
| 402 | 22日 | カオスコントロール リミックス | ヴァージンインタラクティブ | 4800 | SHT | 2.8913 | 6.33 | マウス、銃 |
| 403 | 22日 | クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞ | セガ | — | ACT | 8.9653 | — | マルコン |
| 404 | 22日 | 月下の棋士～王竜戦～ | バンプレスト | 5800 | TAB | — | 6.33 | マウス |
| 405 | 22日 | 戦国ブレード | アトラス | 6800 | SHT | 8.7682 | 7.66 | |
| 406 | 22日 | TRY RUSH DEPPY | 日本クリエイト | 5800 | ACT | — | 5.0 | |
| 407 | 22日 | バーチャコップ2 | セガ | 5800 | SHT | 8.8054 | 8.66 | 銃 |
| 408 | 22日 | ハイパーデュエル | テクノソフト | 5800 | SHT | 8.3333 | 6.33 | |
| 409 | 22日 | FIST | イマジニア | 6800 | 格闘ACT | 3.4761 | 3.66 | |
| 410 | 29日 | 銀河英雄伝説 | 徳間書店 | 5800 | SLG | 7.1527 | 6.66 | |
| 411 | 29日 | ズープ | メディアクエスト | 4800 | PUZ | 6.6363 | 6.0 | |
| 412 | 29日 | 西暦1999 ファラオの復活 | BMGビクター／ロボトミー | 5800 | ACT | 9.2325 | 8.33 | |
| 413 | 29日 | 対局将棋　極Ⅱ | 毎日コミュニケーションズ | 6800 | TAB | 7.9047 | 7.33 | |
| 414 | 29日 | 太閤立志伝Ⅱ | 光栄 | 7800 | SLG | 8.2631 | 6.66 | |
| 415 | 29日 | 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～ | データイースト | 5800 | ADV | 7.5945 | 6.66 | |
| 416 | 29日 | 電脳戦機バーチャロン | セガ | 5800 | ACT | 8.9411 | 8.33 | ツイン |
| 417 | 29日 | ビクトリーゴール WORLD WIDE edition | セガ | 5800 | SPT | 8.6222 | 7.66 | マルチ |
| 418 | 29日 | 美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～ | エンジェル | 5800 | 格闘ACT | 2.619 | 5.66 | |
| 419 | 29日 | 秀吉・信長セット | 光栄 | 7800 | ETC | — | — | |
| 420 | 29日 | BLOOD FACTORY | インタープレイ／EAV | 5800 | SHT | 7.3181 | 7.33 | |
| 421 | 29日 | プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ | Sada Soft | 3800 | ETC | — | — | |
| | | 96年12月発売のソフト | | | | | | |
| 422 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 423 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 424 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 425 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 426 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 427 | 6日 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者 | バンダイ | 4800 | SHT | 8.4407 | 7.33 | ツイン |
| 428 | 6日 | 皇龍三國演義 | エクシング | 5800 | SLG | 8.0909 | 5.66 | |
| 429 | 6日 | サンダーフォースゴールドパック2 | テクノソフト | 4800 | SHT | 8.791 | 6.0 | |
| 430 | 6日 | スーパーパズルファイターⅡX | カプコン | 5800 | PUZ | 8.3761 | 7.33 | |
| 431 | 6日 | ステークスウィナー | ザウルス | 5800 | ACT | 7.5185 | 6.33 | |
| 432 | 6日 | 世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～ | 富士通 | 4800 | ETC | 8.0454 | — | |
| 433 | 6日 | バトルバ | 日本ビクター | 5800 | RAC | 8.4 | 7.0 | |
| 434 | 6日 | マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞ | EAV | 5800/7800 | SHT | 6.1875 | 7.0 | マルコン |
| 435 | 13日 | エネミー・ゼロ | WARP | 6800 | MOV | 8.6937 | 9.66 | ④ |
| 436 | 13日 | きゃんきゃんバニー・プルミエール＜サンキューパック＞ | キッド | 3900 | ADV | — | — | X、マウス |
| 437 | 13日 | 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～ | コナミ | 4800 | SHT | 8.3827 | 8.0 | |
| 438 | 13日 | 出世麻雀　大接待 | キングレコード | 5800 | TAB | — | 5.66 | |
| 439 | 13日 | スペースインベーダー | タイトー | 3980 | SHT | 5.6363 | 4.33 | |
| 440 | 13日 | 大運動会 | インクリメントP | 5800 | SLG | 7.7272 | 6.0 | |
| 441 | 13日 | 大戦略パック | セガ | 5800 | SLG | — | — | |
| 442 | 13日 | タクティクス オウガ | リバーヒルソフト | 5800 | RPG | 8.8877 | 7.66 | |
| 443 | 13日 | ディスクワールド | メディアエンターテイメント/HAMLET | 5800 | ADV | 8.1875 | 6.0 | マウス |
| 444 | 13日 | パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ | セガ | 5800 | SHT | — | — | |
| 445 | 13日 | ファンキー・ファンタジー | 吉本興業 | 5800 | RPG | — | 5.66 | |
| 446 | 13日 | メルティランサー～銀河少女警察2086～＜通常版／限定版＞ | イマジニア | 5800/8800 | SLG | 8.4122 | 6.33 | |

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 447 | 20日 | アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡ | ヒューマン | 5800 | SLG | **7.0666** | **6.33** | |
| 448 | 20日 | ウルトラマン 光の巨人伝説 | バンダイ | 7800 | 格闘ACT | **7.0476** | **7.0** | |
| 449 | 20日 | エアースアドベンチャー | ゲームスタジオ | 5800 | RPG | **6.1803** | **7.0** | |
| 450 | 20日 | 永世名人Ⅱ | コナミ | 5300 | TAB | — | **6.0** | |
| 451 | 20日 | m～君を伝えて～ | ネクサスインターラクト | 5800 | SLG | **7.2083** | **5.33** | |
| 452 | 20日 | きゃんきゃんバニー・プルミエール2 | キッド | 7500 | ADV | **8.9574** | **7.0** | 18推、② |
| 453 | 20日 | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | ソニック | 5800 | RPG | **8.53** | **7.0** | |
| 454 | 20日 | STREET RACER EXTRA | UBIソフト | 5800 | RAC | **6.7857** | **6.66** | |
| 455 | 20日 | DX日本特急旅行ゲーム | タカラ | 5800 | TAB | **6.0666** | **5.33** | |
| 456 | 20日 | NIGHTRUTH"Maria" | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 5800 | ADV | **6.909** | **4.66** | |
| 457 | 20日 | NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R | EAV | 6200 | RAC | **7.1421** | **7.0** | ハンドル、マルコン |
| 458 | 20日 | バーチャル競艇 | 日本物産 | 6800 | SPT | **8.1818** | **5.0** | マルコン |
| 459 | 20日 | ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和 | ナツメ | 5800 | TAB | **6.1875** | **5.66** | |
| 460 | 20日 | もうぢや | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | PUZ | **7.1052** | **5.66** | |
| 461 | 21日 | FIGHTERS MEGAMiX | セガ | 5800 | 格闘ACT | **9.0093** | **9.33** | |
| 462 | 26日 | 銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works | ハドソン | 3800 | ETC | **8.0555** | — | 通販専用 |
| 463 | 27日 | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | ハドソン | 6800 | RPG | **7.9662** | **5.0** | |
| 464 | 27日 | グリッドランナー | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | ADV | — | **6.33** | |
| 465 | 27日 | ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚 | バンダイ | 5800 | ADV | **6.875** | **5.66** | 18推 |
| 466 | 27日 | 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント | セガ | 6800 | SHT | **4.88** | **6.0** | 銃 |
| 467 | 27日 | 水滸伝 天命の誓い | 光栄 | 5800 | SLG | **8.1714** | **7.33** | |
| 468 | 27日 | SEGA AGES／廊下にイチダントアール | セガ | 4800 | QIZ | **6.8181** | **6.66** | マルチ |
| 469 | 27日 | だいな♡あいらん 予告編 | ゲームアーツ | 2300 | ETC | **8.5591** | — | |
| 470 | 27日 | TETRIS S | BPS | 4800 | PUZ | **6.258** | **6.66** | |
| 471 | 27日 | テラ ファンタスティカ | セガ | 5800 | S・RPG | **8.5851** | **8.0** | |
| 472 | 27日 | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | ヒューマン | 5800 | SPT | **9.2263** | **7.33** | マルチ |
| 473 | 27日 | プラドルDISC データ編 レースクイーンF | Sada Soft | 3800 | ETC | — | — | |
| 474 | 31日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96＜ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック＞ | SNK | 5800/7800/8800 | 格闘ACT | **8.7838** | **9.0** | RAM |
| 475 | 31日 | バーチャロン FOR SEGANET | セガ | 2800 | 対戦ACT | **8.7727** | — | モデム専用 |
| 97年1月発売のソフト | | | | | | | | |
| 476 | 10日 | スポット ゴーズトゥーハリウッド | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | ACT | — | **5.33** | |
| 477 | 10日 | DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵 | セガ | 2800 | ETC | **7.8041** | — | コンビニ専売 |
| 478 | 10日 | ファンキーヘッドボクサーズ | 吉本興業 | 5800 | 格闘ACT | **6.4** | **5.66** | |
| 479 | 10日 | ロードランナーエクストラ | パトラ | 4800 | APUZ | — | **6.0** | |
| 480 | 14日 | 天外魔境 第四の黙示録 | ハドソン | 6800 | RPG | **8.6859** | **7.66** | ② |
| 481 | 17日 | 心霊呪殺師 太郎丸 | タイムワーナー インタラクティブ | 5800 | ACT | **8.0** | **7.33** | |
| 482 | 17日 | タイムギャル&忍者ハヤテ | エクゼコ・デベロップメント | 5800 | ETC | **5.5384** | **6.33** | |
| 483 | 17日 | 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション | エクシング | 8800 | ADV | **7.5555** | **5.0** | ③ |
| 484 | 17日 | 2 TAX GOLD | ヒューマン | 5000 | ETC | — | **6.33** | |
| 485 | 17日 | ハイパー3D ピンボール | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | TAB | — | **5.33** | |
| 486 | 17日 | ブラストウインド | テクノソフト | 5800 | SHT | **8.2444** | **6.0** | |
| 487 | 17日 | ロックマン8 メタルヒーローズ | カプコン | 5800 | ACT | **7.7234** | **8.0** | |
| 488 | 24日 | EVE burst error | シーズウェア／イマジニア | 7800 | ADV | **9.4212** | **8.33** | 18推、④ |
| 489 | 24日 | SUPER CASINO SPECIAL | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800 | TAB | **7.5** | **6.33** | マルチ |
| 490 | 24日 | ダイナマイト刑事 | セガ | 5800 | ACT | **8.1783** | **7.66** | |
| 491 | 24日 | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | セガ | 5800 | RAC | **8.7859** | **8.33** | ハンドル、マルコン |
| 492 | 24日 | TOMB RAIDERS（トゥームレイダース） | ビクター／ビクターソフト | 5800 | A・ADV | **8.7142** | **6.66** | |
| 493 | 24日 | LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION | ポニーキャニオン | 4980 | ETC | — | — | |
| 494 | 29日 | プラドルDISC 特別編 レースクイーンG | Sada Soft | 3800 | ETC | — | **7.0** | |
| 495 | 31日 | 三國志リターンズ | 光栄 | 6800 | SLG | **6.8125** | **6.0** | |
| 496 | 31日 | 3D ベースボール ザ・メジャー | BMGジャパン／クリスタル・ダイナミクス | 5800 | SPT | — | — | |
| 497 | 31日 | DIE HARD TRYLOGY | セガ | 5800 | ETC | **7.9** | — | |
| 498 | 31日 | BUG TOO!! | セガ | 5800 | ACT | — | **6.0** | |
| 499 | 31日 | Fightig Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔 | エクシング | 5800 | 格闘ACT | **7.65** | **7.0** | |
| 97年2月発売ソフト | | | | | | | | |
| 500 | 7日 | NHL パワープレイ'96 | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SPT | — | — | |
| 501 | 7日 | エリア51 | ソフトバンク | 5800 | SHT | — | **6.66** | 銃 |
| 502 | 7日 | シミュレーション・ズー | ソフトバンク | 5800 | SLG | **4.923** | **5.33** | |
| 503 | 7日 | 蒼穹紅蓮隊 | EAV | 5800 | SHT | **9.451** | **8.33** | |
| 504 | 7日 | はいぱぁセキュリティーズS | パック・イン・ソフト | 6800 | SLG | **6.6315** | **5.0** | |
| 505 | 14日 | 天城紫苑 | クリップハウス | 6800 | ADV | — | **5.66** | 18推 |
| 506 | 14日 | エレベーターアクションリターンズ | ビング | 5800 | A・SHT | **7.52** | **7.33** | |
| 507 | 14日 | クレオパトラフォーチュン | タイトー | 5800 | PUZ | **8.3913** | **7.33** | |
| 508 | 14日 | サクラ大戦 花組通信 | セガ | 4800 | ETC | **8.3617** | — | |
| 509 | 14日 | 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） | セガ | 2800 | ADV | **8.2292** | — | |
| 510 | 14日 | だいな♡あいらん | ゲームアーツ | 6800 | ADV | **8.8733** | **7.66** | |
| 511 | 14日 | DREAM SQUARE 雛形あきこ | ビデオシステム | 3800 | ETC | — | — | |
| 512 | 14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | — | **6.33** | |
| 513 | 14日 | ぷよぷよSUN | コンパイル | 4800 | PUZ | **8.39** | **6.33** | |
| 514 | 14日 | ROOM MATE ～井上涼子～ | データム・ポリスター | 5800 | ETC | **7.7878** | **5.0** | |
| 515 | 21日 | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | ポニーキャニオン | 5800 | SPT | **8.5714** | **6.66** | |
| 516 | 21日 | 三國志バリューセット | 光栄 | 12800 | SLG | — | — | |
| 517 | 21日 | 重装機兵レイノス2 | メサイヤ | 5900 | ACT | **8.2818** | **7.0** | |
| 518 | 21日 | SEGA AGES／ファンタジーゾーン | セガ | 3800 | SHT | **9.0636** | **8.33** | |
| 519 | 21日 | 信長の野望バリューセット | 光栄 | 11800 | SLG | — | | |
| 520 | 21日 | WWF In Your House | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | **4.33** | |
| 521 | 28日 | NBA JAM エクストリーム | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | **6.66** | マルチ |
| 522 | 28日 | キューブバトラー | やのまんゲームス | 5800 | 格闘PUZ | — | **5.0** | |
| 523 | 28日 | CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット） | ビック東海 | 5800 | 格闘ACT | — | — | |
| 524 | 28日 | 首都高バトル97 | イマジニア | 5800 | RAC | **7.7609** | **6.66** | |
| 525 | 28日 | Space JAM（スペースジャム） | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | **5.0** | マルチ |
| 526 | 28日 | SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1 | セガ | 4800 | PUZ&ACT | **7.3333** | **5.66** | |
| 527 | 28日 | 続ぐっすんおよよ | バンプレスト | 5800 | A・PUZ | **8.12** | **6.0** | |
| 528 | 28日 | 天地無用！ 連鎖必要 | パイオニアLDC | 6800 | PUZ | **8.2962** | — | |
| 529 | 28日 | パネルティアストーリー ケルンの大冒険 | 翔泳社 | 6200 | RPG | — | **5.66** | |
| 530 | 28日 | ふしぎの国のアンジェリーク | 光栄 | 5800 | TAB | **7.6666** | **6.66** | |
| 531 | 28日 | ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes- | T&Eソフト | 6800 | SLG | **8.8** | **7.66** | マルチ |
| 97年3月発売ソフト | | | | | | | | |
| 532 | 7日 | EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン | シーズウェア／イマジニア | 7800 | ADV | — | — | ④、18推 |
| 533 | 7日 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者 | バンダイ | 4800 | SHT | **8.745** | **7.0** | ツイン |
| 534 | 7日 | GAME WARE VOL.4 | ゼネラル・エンタテイメント | 2980 | ETC | **7.644** | — | |
| 535 | 7日 | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | セガ | 6800 | ADV | **8.9805** | **7.66** | |
| 536 | 7日 | PLANET JOKER | ナグザット | 5800 | SHT | **2.6904** | **4.33** | マウス、マルコン |
| 537 | 7日 | ヘンリーエクスプローラーズ | コナミ | 5800 | SHT | **7.0833** | **4.66** | 銃、マウス、マルコン |
| 538 | 14日 | アドヴァンストV.G.＜通常版／ジグソーパズル込み初回限定版＞ | TGL | 7800 | 格闘ACT | **5.5** | **5.66** | |
| 539 | 14日 | Jリーグ ビクトリーゴール'97 | セガ | 5800 | SPT | **8.5391** | **8.33** | マルチ |
| 540 | 14日 | NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編 | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 2980 | ETC | — | — | ムービー |
| 541 | 14日 | マンクスTT ―スーパーバイク― | セガ | 5800 | RAC | **7.6093** | **7.33** | ハンドル、マルコン |
| 542 | 14日 | 優駿クラシックロード | ビクター／ビクターソフト | 5800 | SLG | **7.9545** | **7.33** | |
| 543 | 14日 | WORMS | アイマックス | 5800 | SLG | — | **6.33** | |
| 544 | 15日 | 実戦パチスロ必勝法！4 | サミー工業 | 5800 | TAB | — | **5.33** | |
| 545 | 20日 | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 | セガ | 6800 | SLG | **8.8011** | **8.33** | |
| 546 | 20日 | ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ | ヒューマン | 5800 | SLG | **7.6888** | **6.66** | |
| 547 | 20日 | スタンバイ Say You！ | ヒューマン | 5800 | ADV | **2.0333** | **4.0** | |
| 548 | 27日 | ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織 | コナミ | 2800 | ETC | **7.6744** | — | |
| 549 | 28日 | ウルフファング 空牙2001・SS | エクシング | 5800 | A・SHT | — | **5.66** | |
| 550 | 28日 | エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム | メディアワークス | 5800 | RPG | **7.8** | **5.0** | |
| 551 | 28日 | SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST | 光栄 | 8800 | ADV | — | — | |
| 552 | 28日 | サイバーボッツ―フルメタルマッドネス―＜通常版／限定版＞ | カプコン | 5800／7800 | 格闘ACT | **8.9423** | **8.66** | RAM |
| 553 | 28日 | 三國志孔明伝 | 光栄 | 7800 | SLG+RPG | **8.8** | **7.0** | |
| 554 | 28日 | 実戦パチンコ必勝法 TWIN | サミー工業 | 5800 | ETC | — | **5.66** | |
| 555 | 28日 | 卒業 クロスワールド | 小学館プロダクション | 5800 | ADV | **7.5454** | **6.0** | |
| 556 | 28日 | 大航海時代Ⅱ | 光栄 | 6800 | SLG+RPG | **8.75** | **7.33** | |
| 557 | 28日 | ドラゴンマスターシルク | データムポリスター | 6800 | RPG | **8.625** | **5.66** | |
| 558 | 28日 | 花組対戦コラムス | セガ | 5800 | PUZ | **8.9788** | **7.33** | |
| 559 | 28日 | パズルボブル3 | タイトー | 5800 | PUZ | **8.3333** | **6.66** | |
| 560 | 28日 | ファーランドストーリー～破亡の舞～ | TGL | 6800 | S・RPG | — | **5.66** | |
| 561 | 28日 | プロ野球 グレイテストナイン'97 | セガ | 5800 | SPT | **8.6879** | **8.33** | |
| 562 | 28日 | モンスタースライダー | ダットジャパン | 5800 | PUZ | **8.1333** | **5.66** | |
| 97年4月発売ソフト | | | | | | | | |
| 563 | 4日 | actua GOLF | ナグザット | 5800 | SPT | — | **5.33** | |
| 564 | 4日 | アンジェリークSpecial 2＜通常版／プレミアムBOX＞ | 光栄 | 7800／9800 | SLG | — | **7.66** | |
| 565 | 4日 | クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～ | グラムス | 6800 | SLG+RPG | **8.6837** | **7.33** | |
| 566 | 4日 | ゲーム日本史～革命児 織田信長～ | 光栄 | 6800 | EDU | — | — | |
| 567 | 4日 | SANKYO FEVER 実機シミュレーションS | ティー イー エヌ研究所 | 5800 | ETC | — | **5.33** | SANKYO FF対応 |
| 568 | 4日 | 神凰拳 | ザウルス | 5800 | 格闘ACT | **7.6363** | **6.0** | |
| 569 | 4日 | 新海底軍艦 | アスキー | 6800 | SLG | — | **5.0** | |
| 570 | 4日 | ダークハンター～上 異次元学園～ | 光栄 | 6800 | EDU | — | — | |
| 571 | 4日 | パズルボブル2X+ スペースインベーダー | タイトー | 5800 | PUZ&SHT | — | — | |
| 572 | 4日 | ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～ | データイースト | 6800 | TAB | — | **5.0** | ② |
| 573 | 4日 | メタルスラッグ＜通常版／拡張RAM同梱版＞ | SNK | 5800／7800 | A・SHT | **8.8051** | **8.33** | RAM |
| 574 | 11日 | 新テーマパーク | EAV | 5800 | SLG | **7.3888** | **7.0** | |
| 575 | 11日 | センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売） | NECインターチャネル | 2980 | ETC | **8.925** | — | |
| 576 | 18日 | 逆鱗弾 | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | — | **4.33** | |
| 577 | 18日 | 雀帝 バトルコスプレイヤー | ダイキ | 6800 | 麻雀 | — | **6.66** | |
| 578 | 18日 | 峠KING THE SPIRITS 2 | アトラス | 5800 | RAC | — | **5.66** | ハンドル、マルコン |
| 579 | 18日 | LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96 | 正道会館／ポニーキャニオン | 4980 | ETC | — | — | |
| 580 | 25日 | エルフを狩るモノたち | アルトロン | 7800 | ADV | — | **5.66** | |
| 581 | 25日 | 下級生 | エルフ | 7800 | 恋愛 | **9.625** | — | 18推、③ |
| 582 | 25日 | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 | バンダイ | 6800 | ACT | **7.5454** | **4.66** | |
| 583 | 25日 | キャスパー | インタープレイ／EAV | 5800 | ACT | — | **6.33** | |
| 584 | 25日 | コマンド&コンカー | セガ | 6800 | SLG | — | **7.33** | ② |
| 585 | 25日 | ザ・クロウ | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | — | **4.33** | |
| 586 | 25日 | シーバス・フィッシング2 | ビクター／ビクターソフト | 5800 | SLG | — | **8.0** | |
| 587 | 25日 | スカイターゲット | セガ | 5800 | SHT | **6.9444** | **4.66** | アナログ、マルコン |
| 588 | 25日 | デジグ TIN TOY | 増田屋コーポレーション | 4800 | PUZ | — | **7.0** | |
| 589 | 25日 | デジグ アクアワールド | 増田屋コーポレーション | 4800 | PUZ | — | **5.33** | |
| 590 | 25日 | DX人生ゲーム（セガサターンコレクション） | タカラ | 2800 | TAB | — | — | |
| 591 | 25日 | 東京SHADOW | タイトー | 8800 | MOV | — | **6.66** | |
| 592 | 25日 | ドラゴンフォース（セガサターンコレクション） | セガ | 2800 | S・RPG | — | — | |
| 593 | 25日 | バーチャファイター2（セガサターンコレクション） | セガ | 2800 | 格闘ACT | — | — | |
| 594 | 25日 | ぱくぱくアニマル（セガサターンコレクション） | セガ | 2800 | PUZ | — | — | |
| 595 | 25日 | ファンタステップ | ジャレコ | 5800 | ADV | — | **6.66** | マウス |
| 596 | 25日 | ブラック ドーン | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | — | **6.66** | |
| 597 | 25日 | プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100 | SADA SOFT | 3800 | ETC | — | — | |
| 598 | 25日 | マジカルホッパーズ | バンダイ | 6800 | ACT | **8.1666** | **7.66** | |
| 599 | 25日 | レイヤーセクション（セガサターンコレクション） | タイトー | 2800 | SHT | — | — | |
| 600 | 2日 | 機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～ | セガ | 5800 | ADV | **6.75** | **6.66** | |
| 601 | 2日 | Civilization 新世界七大文明 | アスミック | 5800 | SLG | — | **6.66** | |
| 602 | 2日 | THE UNSOLVED（ジ アンソルブド） | ヴァージンインタラクティブ | 7800 | ADV | — | **7.66** | 18推、③ |
| 603 | 2日 | ステークスウィナー2 最強馬伝説 | ザウルス | 5800 | ACT | — | **6.33** | |
| 604 | 2日 | DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～ | ヒューマン | 5800 | RAC | — | **5.33** | |
| 605 | 2日 | ファンキーヘッドボクサーズ＋（プラス） | 吉本興業 | 5800 | SPT | — | **5.0** | |
| 606 | 9日 | フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～ | メディアエンターテイメント | 5800 | ADV | — | **6.0** | |
| 607 | 16日 | GROOVE ON FIGHT＜通常版／拡張RAM同梱版＞ | アトラス | 5800/7800 | 対戦格闘 | — | **6.33** | RAM |

# データバンク INDEX


| 50音 | タイトル | ソフトNo. |
|---|---|---|
| あ | アーサーとアスタロトの謎魔界村 | 333 |
| | アースワームジム2 | 395 |
| | アイアンマン／XO | 400 |
| | アイドル雀士スーチーパイSpecial | 14 |
| | アイドル雀士スーチーパイ Remix | 73 |
| | アイドル雀士スーチーパイⅡ | 247 |
| | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 | 60 |
| | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR | 193 |
| | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ | 264 |
| | アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～ | 25 |
| | アイレム アーケード クラシックス | 242 |
| | AQUAZONE for SEGA Saturn | 288 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ | 422 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ | 423 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー | 424 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー | 425 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ | 426 |
| | アクアワールド 海美物語 | 289 |
| | actua GOLF | 563 |
| | actua SOCCER | 366 |
| | アドヴァンストV.G. | 538 |
| | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 | 545 |
| | アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡ | 447 |
| | 天城紫苑 | 505 |
| | アメリカ横断ウルトラクイズ | 95 |
| | アルバートオデッセイ外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～ | 313 |
| | アローン・イン・ザ・ダーク2 | 177 |
| | アンジェリークSpecial | 215 |
| | アンジェリーク Special 2 | 564 |
| | アンジェリークSpecial プレミアムBox | 367 |
| い | イエローブリックロード | 330 |
| | ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～ | 211 |
| | 一発逆転～ギャンブルキングへの道～ | 281 |
| | 井出洋介名人の新実戦麻雀 | 278 |
| | EVE burst error | 488 |
| | EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン | 532 |
| う | ヴァーチャルハイドライド | 27 |
| | ヴァンパイア ハンター | 170 |
| | Wizards' Harmony | 151 |
| | ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート | 262 |
| | ウイニングポスト2 | 206 |
| | ウイニングポスト2 プログラム'96 | 368 |
| | ウイニングポストEX | 54 |
| | ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～ | 82 |
| | ウルトラマン図鑑 | 342 |
| | ウルトラマン 光の巨人伝説 | 448 |
| | ウルフファング 空牙2001・SS | 549 |
| え | AI将棋 | 62 |
| | エアースアドベンチャー | 449 |
| | エアーマネジメント'96 | 210 |
| | 永世名人 | 80 |
| | 永世名人Ⅱ | 450 |
| | エイリアン トリロジー | 331 |
| | エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム | 549 |
| | SS アドベンチャーパック 七つの秘館&MYST | 551 |
| | エターナルメロディ | 369 |
| | X JAPAN Virtual Shock 001 | 88 |
| | X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | 112 |
| | NHL パワープレイ'96 | 500 |
| | NFL クォーターバッククラブ'96 | 230 |
| | NFL クォーターバッククラブ'97 | 401 |
| | NBA JAM エクストリーム | 521 |
| | NBA JAM トーナメントエディション | 123 |
| | エネミー・ゼロ | 435 |
| | F-1 Live Information | 101 |
| | EMIT Vol.1 ～時の迷子～ | 19 |
| | EMIT Vol.2 ～命がけの旅～ | 22 |
| | EMIT Vol.3 ～私にさよならを～ | 23 |
| | EMIT バリューセット | 141 |
| | m～君を伝えて～ | 451 |
| | エリア51 | 501 |
| | エルフを狩るモノたち | 580 |
| | エレベーターアクションリターンズ | 506 |
| | エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood | 237 |
| | エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたいin Hawaii | 343 |
| お | おーちゃんのお絵かきロジック | 111 |
| | 奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編） | 354 |
| | オフワールド・インターセプター エクストリーム | 114 |
| | おまかせ！退魔業（セイバーズ） | 181 |
| | オリンピックサッカー | 335 |
| か | 海底大戦争 | 137 |
| | カオスコントロール | 152 |
| | カオスコントロール リミックス | 402 |
| | 柿木将棋 | 24 |
| | 下級生 | 581 |
| | 金沢将棋 | 120 |
| | 完全中継プロ野球 グレイテストナイン | 31 |
| | ガーディアン ヒーローズ | 158 |
| | 学校の怪談 | 42 |
| | 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! | 59 |
| | 餓狼伝説3 ―遥かなる闘い― | 276 |
| | GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT | 192 |
| | ガンバード | 133 |
| き | 輝水晶伝説アスタル | 28 |

| 50音 | タイトル | ソフトNo. |
|---|---|---|
| | 機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～ | 600 |
| | 機動戦士ガンダム | 143 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー | 347 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者 | 427 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者 | 533 |
| | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 | 582 |
| | キャスパー | 583 |
| | きゃんきゃんバニー・プルミエール | 234 |
| | きゃんきゃんバニー・プルミエール（サンキューパック） | 436 |
| | きゃんきゃんバニー・プルミエール2 | 452 |
| | 球転界 | 64 |
| | キューブバトラー | 522 |
| | Cubic Gallery | 253 |
| | キング・オブ・ボクシング | 89 |
| | ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～ | 113 |
| | GALJAN | 322 |
| | ギャルズパニックSS | 355 |
| | ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND | 377 |
| | 銀河英雄伝説 | 410 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works | 462 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | 463 |
| く | QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～ | 83 |
| | 空想科学世界ガリバーボーイ | 208 |
| | QUOVADIS（クオヴァディス） | 142 |
| | クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～ | 565 |
| | クリーチャーショック | 155 |
| | Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ） | 403 |
| | CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット） | 523 |
| | 蹴兄弟劇場第一巻 麻雀篇 | 283 |
| | くるりんPA！ | 178 |
| | クレオパトラフォーチュン | 507 |
| | クロックワークス | 317 |
| | クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～ | 8 |
| | クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～ | 48 |
| | クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～ | 135 |
| | ぐっすんおよよS | 221 |
| | グッドアイランドカフェ・飯島愛 | 356 |
| | グラディウス DELUXE PACK | 216 |
| | グランチェイサー | 32 |
| | グリッドランナー | 464 |
| | GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版> | 607 |
| | グレイテストナイン'96 | 293 |
| け | 慶応遊撃隊 活劇編 | 254 |
| | 結婚～Marriage～ | 140 |
| | 結婚前夜 | 98 |
| | GAME-WARE VOL.1 | 235 |
| | GAME-WARE VOL.2 | 286 |
| | GAME WARE VOL.3 | 370 |
| | GAME WARE VOL.4 | 534 |
| | ゲーム日本史～革命児 織田信長～ | 566 |
| | ゲームの達人 | 34 |
| | ゲームの達人2 | 203 |
| | ゲームの鉄人 THE 上海 | 87 |
| | ゲイルレーサー | 7 |
| | 逆鱗弾 | 576 |
| | 激烈パチンカーズ | 304 |
| | ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚 | 465 |
| | 月下の棋士～王竜戦～ | 404 |
| | 月花霧幻譚～TORICO～ | 273 |
| | ゲックス | 226 |
| | ゲン ウォー | 249 |
| こ | 皇龍三國演義 | 428 |
| | コマンド&コンカー | 584 |
| | GOTHA ～イスマイリア戦役～ | 10 |
| | GOTHA Ⅱ・天空の騎士 | 184 |
| | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | 79 |
| | 極上パロディウスだ！DELUXE PACK | 29 |
| | ゴジラ―列島震撼― | 145 |
| さ | SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～ | 20 |
| | サイバードール | 307 |
| | サイバーボッツ―フルメタルマッドネス―＜通常版／超限定版＞ | 552 |
| | サイベリア | 168 |
| | サクラ大戦 花組通信 | 508 |
| | サクラ大戦＜ソフト単品／特別限定版＞ | 350 |
| | ザ・クロウ | 585 |
| | 3×3 EYES ～吸精公主～S | 231 |
| | サターンボンバーマン | 294 |
| | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 391 |
| | SANKYO FEVER 実機シミュレーションS | 567 |
| | 三國志Ⅴ | 357 |
| | 三國志Ⅳ | 26 |
| | 三國志英傑伝 | 220 |
| | 三國志孔明伝 | 553 |
| | 三國志バリューセット | 516 |
| | 三國志リターンズ | 495 |
| | サンダーストーム&ロードブラスター | 90 |
| | サンダーフォースゴールドパック1 | 358 |
| | サンダーフォースゴールドパック2 | 429 |
| | サンダーホークⅡ | 174 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 212 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 474 |
| | ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ | 546 |
| | The PSYCHOTRON | 100 |
| | The Tower | 183 |
| | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | 515 |
| | ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～ | 134 |
| | ザ・ホード | 188 |
| | THE MAKING OF NIGHTRUTH | 279 |
| | THE 野球拳スペシャル～今夜は12回戦～ | 49 |
| し | シーバス・フィッシング | 172 |
| | シーバス・フィッシング2 | 586 |
| | Civilization 新世界七大文明 | 601 |
| | シェルショック | 381 |
| | 四柱推命ピタグラフ | 175 |

| 50音 | タイトル | ソフトNo. |
|---|---|---|
| | 疾風魔法大作戦 | 268 |
| | シミュレーション・ズー | 502 |
| | シムシティ2000 | 76 |
| | シャイニング・ウィズダム | 58 |
| | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | 453 |
| | 神凰拳 | 568 |
| | 上海 Great Moments | 396 |
| | 上海 万里の長城 | 13 |
| | 出世麻雀 大接待 | 438 |
| | 首都高バトル'97 | 533 |
| | シュトラール～秘められし七つの光～ | 121 |
| | 駿才 ―競馬データSTABLE― | 324 |
| | 将棋まつり | 67 |
| | 昇龍三國演義 | 295 |
| | 新海底軍艦 | 569 |
| | 新型くるりんPA! | 314 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン | 182 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） | 509 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | 535 |
| | 真説・夢見館 扉の奥に誰かが… | 6 |
| | 新・忍伝 | 37 |
| | 新テーマパーク | 574 |
| | 神秘の世界エルハザード | 318 |
| | 真・女神転生 デビルサマナー | 149 |
| | 真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書 | 244 |
| | 真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス | 309 |
| | 心霊呪殺師 太郎丸 | 481 |
| | THE UNSOLVED（ジ アンソルブド） | 602 |
| | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | 171 |
| | Jリーグ ビクトリーゴール'97 | 539 |
| | 時空探偵DD～幻のローレライ～ | 301 |
| | 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～ | 437 |
| | 実況パワフルプロ野球95 開幕版 | 50 |
| | 実戦パチスロ必勝法！3 | 257 |
| | 実戦パチスロ必勝法！4 | 544 |
| | 実戦パチンコ必勝法 TWIN | 554 |
| | 実戦麻雀 | 65 |
| | ジャパン スーパー バス クラシック'96 | 323 |
| | 雀帝 バトルコスプレイヤー | 577 |
| | 重装機兵レイノス2 | 517 |
| | Jewels of Oracle オラクルの宝石 | 378 |
| | 女子高生の放課後…ぷくんパ | 359 |
| | ジョニー・バズーカ | 250 |
| | 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント | 466 |
| す | SUPER CASINO SPECIAL | 489 |
| | スーパーパズルファイターⅡX | 430 |
| | スーパーリアル麻雀PⅥ | 255 |
| | スーパーリアル麻雀PⅤ | 30 |
| | スーパールリアル麻雀グラフィティ | 118 |
| | 水滸演武 | 55 |
| | 水滸演武～風雲再起～ | 205 |
| | 水滸伝 天命の誓い | 467 |
| | スカイターゲット | 587 |
| | スターファイター3000 | 382 |
| | スタンバイ Say You! | 547 |
| | スチームギア★マッシュ | 78 |
| | ステークスウィナー | 431 |
| | ステークスウィナー2 最強馬伝説 | 603 |
| | 鋼鉄霊域（スティールダム） | 341 |
| | STRIKER'96 | 332 |
| | ストライカーズ1945 | 275 |
| | ストリートファイターⅡ ムービー | 196 |
| | ストリートファイターZERO | 157 |
| | ストリートファイターZERO2 | 345 |
| | ストリートファイター リアルバトル オン フィルム | 56 |
| | STREET RACER EXTRA | 454 |
| | スナッチャー | 217 |
| | スペースインベーダー | 439 |
| | Space JAM（スペースジャム） | 525 |
| | Special Gift Pack | 392 |
| | スポット ゴーズトゥー ハリウッド | 476 |
| | 3D ベースボール ザ・メジャー | 496 |
| | 3D Lemmings | 325 |
| | ズープ | 411 |
| せ | ～制服伝説～ プリティファイターX | 35 |
| | 西暦1999 ファラオの復活 | 412 |
| | 世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～ | 432 |
| | セガ インターナショナル ビクトリーゴール | 94 |
| | SEGA AGES VOL.1／宿題がタントアール | 258 |
| | SEGA AGES／アウトラン | 346 |
| | SEGA AGES／アフターバーナーⅡ | 351 |
| | SEGA AGES／スペースハリアー | 296 |
| | SEGA AGES／ファンタジーゾーン | 518 |
| | SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1 | 526 |
| | SEGA AGES／廊下にイチダントアール | 468 |
| | セガサターン用ワープロ・キーボードセット | 554 |
| | セガラリー・チャンピオンシップ | 150 |
| | セガラリー・チャンピオンシップ・プラス | 352 |
| | セクシーパロディウス | 387 |
| | 戦国ブレード | 405 |
| | センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売） | 575 |
| | 「占都物語」そのⅠ | 99 |
| | 戦略将棋 | 110 |
| そ | ソード&ソーサリー | 261 |
| | 蒼穹紅蓮隊 | 503 |
| | 続ぐっすんおよよ | 527 |
| | 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション | 53 |
| | 卒業 クロスワールド | 555 |
| | ソニックウィングス スペシャル | 285 |
| | ZORK Ⅰ | 198 |
| た | タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I. | 316 |
| | Turf Wind'96 武豊競走馬育成ゲーム | 371 |
| | 対局将棋 極Ⅱ | 413 |
| | 太閤立志伝Ⅱ | 414 |

| 50音 | タイトル | ソフトNo. |
|---|---|---|
| | タイタンウォーズ | 239 |
| | タイムギャル&忍者ハヤテ | 482 |
| | タクティクス オウガ | 442 |
| | ただいま惑星開拓中！ | 102 |
| | TAMA | 5 |
| | 誕生S～Debut～ | 277 |
| | 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～ | 415 |
| | DARKSEED | 40 |
| | ダークセイバー | 334 |
| | ダークハンター～上 異次元学園～ | 570 |
| | 大運動会 | 440 |
| | 大航海時代Ⅱ | 556 |
| | 大戦略パック | 441 |
| | ダイダロス | 18 |
| | 大牌砦（DAI-TORIDE） | 282 |
| | だいな♡あいらん | 510 |
| | だいな♡あいらん 予告編 | 469 |
| | ダイナマイト刑事 | 490 |
| | DIE HARD TRYLOGY | 497 |
| | 大冒険 セントエルモスの奇跡 | 238 |
| | WWF In Your House | 518 |
| | ダライアスⅡ | 266 |
| | ダライアス外伝 | 132 |
| ち | ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま | 130 |
| | 超兄貴 ～究極…男の逆襲～ | 228 |
| つ | 痛快！スロットシューティング | 271 |
| て | テーマパーク | 144 |
| | 提督の決断Ⅱ | 173 |
| | 鉄球 ～TRUE PINBALL～ | 236 |
| | TETRIS S | 470 |
| | テトリスプラス | 337 |
| | テラ ファンタスティカ | 471 |
| | テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball | 57 |
| | 天外魔境 第四の黙示録 | 480 |
| | 天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN | 81 |
| | 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション | 483 |
| | 天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅 | 165 |
| | 天地無用！ 連鎖必要 | 528 |
| | 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～ | 340 |
| | Dの食卓 | 47 |
| | ディスクワールド | 443 |
| | デイトナUSA | 21 |
| | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | 491 |
| | デカスリート | 287 |
| | DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～ | 604 |
| | デジグ　アクアワールド | 589 |
| | デジグ　TIN TOY | 588 |
| | DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵 | 477 |
| | デジタルピンボール　ネクロノミコン | 397 |
| | デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～ | 36 |
| | デス クリムゾン | 310 |
| | デススロットル 隔絶都市からの脱出 | 290 |
| | Destruction Derby（デストラクションダービー） | 348 |
| | DEATH MASK | 169 |
| | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | 75 |
| | Defcon5 | 263 |
| | DX 人生ゲーム | 136 |
| | DX 人生ゲーム（セガサターンコレクション） | 590 |
| | DX 日本特急旅行ゲーム | 455 |
| | でろ～んでろでろ | 159 |
| | 伝説のオウガバトル | 388 |
| | 電脳戦機バーチャロン | 416 |
| と | 東京SHADOW | 591 |
| | トーナメント・リーダー | 326 |
| | THOR ～精霊王紀伝～ | 241 |
| | TOMB RAIDERS（トゥームレイダース） | 492 |
| | 峠KING THE SPIRITS | 104 |
| | 峠KING THE SPIRITS 2 | 578 |
| | 闘神伝S | 119 |
| | 闘神伝URA | 360 |
| | ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～ | 252 |
| | ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～ | 91 |
| | ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織 | 548 |
| | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 361 |
| | ときめきメモリアル～forever with you～ | 297 |
| | 特捜機動隊ジェイスワット | 328 |
| | TRYRUSH DEPPY | 406 |
| | 同級生 if | 312 |
| | ドラえもん のび太と復活の星 | 201 |
| | ドラゴンフォース | 213 |
| | ドラゴンフォース（セガサターンコレクション） | 592 |
| | ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 | 265 |
| | ドラゴンボールZ 真武闘伝 | 109 |
| | ドラゴンマスターシルク | 557 |
| | DREAM SQUARE 雛形あきこ | 511 |
| | 首領蜂（ドンパチ） | 245 |
| な | NiGHTS（ナイツ） | 284 |
| | NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉" | 315 |
| | NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- "Maria" | 456 |
| | NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編 | 540 |
| | ナイトストライカーS | 272 |
| | 七つの秘館 | 233 |
| に | 2TAX GOLD | 484 |
| | NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R | 457 |
| | 2度あることはサンドア～ル | 232 |
| | NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～ | 164 |
| ね | 熱血親子 | 45 |
| の | 野々村病院の人々 | 240 |
| | 信長の野望・天翔記 | 72 |
| | 信長の野望バリューセット | 520 |
| | 信長の野望 リターンズ | 223 |
| | 野茂英雄ワールドシリーズベースボール | 108 |
| は | ハートビートスクランブル | 339 |
| | ハイオクタン | 209 |
| | ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ | 176 |
| | ハイパー3D ピンボール | 485 |
| | ハイパーデュエル | 408 |
| | HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン） | 267 |
| | はいぱぁセキュリティーズS | 504 |
| | ハットトリックヒーローS | 128 |
| | 花組対戦コラムス | 558 |
| | ハングオンGP'95 | 97 |
| | 犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～ | 270 |
| | バーチャコップ＜銃同梱／ソフト単体＞ | 117 |
| | バーチャコップ2 | 407 |
| | バーチャファイター | 1 |
| | バーチャファイター2 | 122 |
| | バーチャファイター2（セガサターンコレクション） | 593 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～ | 125 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～ | 185 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント | 85 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～ | 160 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～ | 186 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～ | 86 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～ | 106 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～ | 105 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～ | 126 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～ | 161 |
| | バーチャファイターキッズ | 300 |
| | バーチャファイター リミックス | 41 |
| | バーチャフォトスタジオ | 229 |
| | バーチャルオープンテニス | 96 |
| | バーチャルカジノ | 200 |
| | バーチャル競艇 | 458 |
| | バーチャルバレーボール | 44 |
| | バーチャレーシング セガサターン | 146 |
| | バーチャロン FOR SEGANET | 475 |
| | 爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX | 124 |
| | ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～ | 103 |
| | ぱくぱくアニマル（セガサターンコレクション） | 594 |
| | 爆れつハンター | 243 |
| | BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | 127 |
| | BUG TOO!! | 498 |
| | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | 512 |
| | BATSUGUN | 383 |
| | バトルバ | 433 |
| | バトルモンスターズ | 33 |
| | パズルボブル2X | 299 |
| | パズルボブル2X+ スペースインベーダー | 571 |
| | パズルボブル3 | 559 |
| | ぱっぱらぱおーん | 116 |
| | バップブリーダー | 389 |
| | パンツァードラグーン | 16 |
| | パネルティアストーリー ケルンの大冒険 | 529 |
| | パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ | 444 |
| | パンツァードラグーン ツヴァイ | 204 |
| ひ | 必殺！ | 280 |
| | 必殺パチンココレクション | 156 |
| | 秀吉・信長セット | 419 |
| | 日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1 | 131 |
| | ビクトリーゴール | 9 |
| | ビクトリーゴール'96 | 214 |
| | ビクトリーゴール WORLD WIDE edition | 417 |
| | 美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～ | 418 |
| | 美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック | 248 |
| | ビッグ一撃！　パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム | 269 |
| | BIG HURT ベースボール | 305 |
| | PD ウルトラマンリンク | 166 |
| | ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和 | 459 |
| | ピンボールグラフィティ | 291 |
| ふ | ファーザー・クリスマス | 129 |
| | ファーランドストーリー～破亡の舞～ | 560 |
| | FIGHTERS MEGAMiX | 461 |
| | Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔 | 499 |
| | ファイティングバイパーズ | 329 |
| | ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード | 63 |
| | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | 472 |
| | ファンキー・ファンタジー | 445 |
| | ファンキーヘッドボクサーズ | 478 |
| | ファンキーヘッドボクサーズ＋（プラス） | 605 |
| | ファンタステップ | 595 |
| | FIST | 409 |
| | フィッシング甲子園 | 202 |
| | FIFA サッカー'96 | 195 |
| | 風水先生 | 398 |
| | フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～ | 256 |
| | ふしぎの国のアンジェリーク | 530 |
| | ブラストウインド | 486 |
| | ブラック　ドーン | 596 |
| | ブラックファイアー | 148 |
| | BLOOD FACTORY | 420 |
| | フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～ | 606 |
| | ブルーシード～奇稲田秘録伝～ | 37 |
| | ブルー・シカゴ・ブルース | 70 |
| | Break Thru! | 71 |
| | ブレインデッド13 | 374 |
| | ブレインバトルQ | 197 |
| | ぷよぷよ通 | 93 |
| | ぷよぷよSUN | 513 |
| | プラドルDISC Vol.1 木下優 | 303 |
| | プラドルDISC Vol.2 内山美紀 | 336 |
| | プラドルDISC Vol.3 大島朱美 | 363 |
| | プラドルDISC データ編 レースクイーンF | 473 |
| | プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100 | 597 |
| | プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ | 421 |
| | プラドルDISC 特別編 レースクイーンG | 494 |
| | PLANET JOKER | 536 |
| | プリクラ大作戦 | 399 |
| | プリンセスメーカー2 | 92 |
| | プレイボーイカラオケVol.1 | 320 |
| | プレイボーイカラオケVol.2 | 321 |
| | プロ麻雀 極S | 153 |
| | プロ野球 グレイテストナイン'97 | 561 |
| へ | 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ | 39 |
| | 平和パチンコ総進撃 | 372 |
| | ヘンリーエクスプローラーズ | 537 |
| | PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ | 11 |
| ほ | HAUTED CASINO | 362 |
| | 宝魔ハンター ライム Perfect Collection | 77 |
| | 北斗の拳 | 147 |
| | ホラーツアー | 222 |
| | 本格プロ麻雀 徹萬Special | 327 |
| | 本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめDEポン | 375 |
| | Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2 | 306 |
| | ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～ | 572 |
| | ポポイっとへべれけ | 15 |
| | ポリスノーツ | 344 |
| ま | 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～ | 52 |
| | 麻雀厳流島 | 17 |
| | 麻雀狂時代　コギャル放課後編（絶版） | 154 |
| | 麻雀狂時代 Cebu Island'96 | 298 |
| | 麻雀大会Ⅱ Special | 373 |
| | 麻雀天使エンジェルリップス | 225 |
| | 麻雀悟空・天竺 | 4 |
| | 麻雀同級生Special | 219 |
| | 麻雀ハイパーリアクションR | 190 |
| | 麻雀四姉妹　若草物語 | 364 |
| | MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION | 393 |
| | マイティ ヒット　～Mighty Hits～ | 379 |
| | 毎日替わるクイズ番組 クイズ365 | 199 |
| | My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～ | 207 |
| | マジカルドロップ | 138 |
| | マジカルドロップ2 | 353 |
| | マジカルホッパーズ | 598 |
| | マジックカーペット | 434 |
| | マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96 | 319 |
| | 魔法騎士レイアース | 61 |
| | マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～ | 384 |
| | マスターズ 遥かなるオーガスタ3 | 69 |
| | 松方弘樹のワールドフィッシング | 162 |
| | 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ | 84 |
| | マンクスTT ースーパーバイクー | 541 |
| み | MYST | 2 |
| | 南の島にブタがいた | 376 |
| め | めざせ アイドル★スター!!　夏色メモリーズ麻雀編 | 365 |
| | メタルスラッグ | 573 |
| | メタルファイター MIKU | 74 |
| | メタルブラック | 259 |
| | media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介 | 187 |
| | メルティランサー～銀河少女警察2086～ | 446 |
| も | モータルコンバットⅡ完全版 | 227 |
| | もうぢや | 460 |
| | 燃えろ!!プロ野球95 DOUBLE HEADER | 115 |
| | モンスタースライダー | 562 |
| ゆ | 優駿クラシックロード | 541 |
| | ゆみみみっくすREMIX | 46 |
| ら | ライズ オブ ザ ロボット2 | 274 |
| | ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅 | 260 |
| | ラングリッサーⅢ | 380 |
| | RAMPO | 12 |
| り | リアルバウト餓狼伝説 | 349 |
| | リグロード サーガ | 43 |
| | リグロード サーガ2 | 394 |
| | リターン・トゥ・ゾーク | 163 |
| | 料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～ | 179 |
| | リンクル・リバー・ストーリー | 194 |
| る | LUNAR SILVER STAR STORY | 385 |
| | ROOM MATE ～井上涼子～ | 514 |
| | ルパン三世 THE MASTER FILE | 218 |
| | LULU | 390 |
| れ | Race Drivin' | 51 |
| | RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！ | 107 |
| | レイヤーセクション | 66 |
| | レイヤーセクション（セガサターンコレクション） | 599 |
| | LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION | 493 |
| | LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96 | 579 |
| | レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム | 308 |
| | レボリューションX | 251 |
| ろ | ロードラッシュ | 302 |
| | ロードランナー エクストラ | 479 |
| | ロードランナー レジェンドリターンズ | 189 |
| | ロジックパズル レインボータウン | 180 |
| | ロックマン8 メタルヒーローズ | 487 |
| | ロックマンX3 | 246 |
| | ROBO・PIT（ロボ・ピット） | 167 |
| わ | WORMS | 543 |
| | ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～ | 68 |
| | ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル | 191 |
| | WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～ | 224 |
| | ワールドシリーズベースボールⅡ | 386 |
| | ワールドヒーローズパーフェクト | 311 |
| | ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes- | 531 |
| | WIPEOUT（ワイプアウト） | 292 |
| | 湾岸デッドヒート | 139 |
| | 湾岸デッドヒート＋ リアルアレンジ | 338 |

# アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

## アンケート回答欄の記入例

| | （例1）回答が2の場合 | （例2）回答が09の場合 | （例3）回答が23の場合 | （例4）回答が1の場合 |
|---|---|---|---|---|
| ◆よい例 | 2 | 0 9 | 2 3 | 1 |
| ◆悪い例 | 2 | 9 | 23 | 7 |

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

| 0 1 | 0 6 | 1 8 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

### ❶性別
男性　1
女性　2

### ❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

### ❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

### ❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

### ❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Ｖジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyper プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンＺ
13　サターンスーパー
14　TECH サターン
15　電撃セガＥＸ
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

### ❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

### ❼サターンで出してほしいソフトのジャンルはなんですか？
01　格闘ゲーム系
02　アクションゲーム系（格闘のぞく）
03　RPG・SLG系
04　シューティングゲーム系
05　その他

### ❽このアンケートはがきを出す頻度は？
**01　毎号出す**
**02　プレゼントがほしいとき出している**
**03　ときどき出す**
**04　はじめて出す**

### ❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上から順に3つづつ表1のなかからあげてください。

### ❿表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

### ⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

### ⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

## 表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）七つの風の島物語
05　（特報）ソニックジャム
06　（特報）AZEL －パンツァードラグーンRPG－
07　（特報）リアルサウンド～風のリグレット～
08　（特報）スーパーロボット対戦F
09　BAN3 PRESTO
10　（特報）わくわく7
11　（特報）遊び尽くすぜ！　セガサターン＋アーケード
12　読者コーナー／DREAM ACCESS
13　セガプレス
14　セガサターンソフトデータバンク
15　（特報）裏技 a GO! GO! Special
16　NEW RELEASE TITLE
17　（COMING SOON）ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
18　（〃）桃太郎道中記
19　（〃）魔導物語
20　（〃）七つの秘館　戦慄の微笑
21　（〃）魔法少女プリティサミー～恐るべき身体測定！　核爆発5秒前～
22　（〃）VIRUS ウイルス
23　（〃）フィッシング甲子園Ⅱ
24　（〃）太平洋の嵐２ 疾風の轆轤
25　（〃）SKULL FANG～空牙外伝～
26　（〃）ルームメイト
27　（〃）ダービー穴リスト
28　……ハドソン
29　（COMPLETE GUIDE）下級生
30　（〃）GROOVE ON FIGHT
31　（〃）ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡　攻略の書
32　デ・ラ・ゲームウェア
33　Just Meet エ・ル・フ
34　ハロー！　カプコン
35　電脳戦機バーチャロン X OVER
36　AM3研 Rush!!
37　AM2研 EXPRESS WEEKLY
38　パッションラングリッサー
39　裏技 a GO GO!
40　セガサターンソフトレビュー
41　ゲームとアートの微妙な関係

## 表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32 X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO･GEO（CDを含む）
11　ゲームボーイ
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

## 表3　ソフトリスト

001　AZEL －パンツァードラグーンRPG－
002　AMOK
003　アルバートオデッセイ外伝　LEGEND OF ELDEAN（セガサターンコレクション）
004　アルバムクラブ～胸キュンセントフォーリア女学院～
005　イメージファイト&エックスマルチプライ（仮称）
006　インパクトレーシング
007　ヴァンダルハーツ～失われた文明
008　Wizard's Harmony2
009　WILLY WOMBAT
010　VIRUS（ウイルス）
011　ウェルカムハウス
012　英雄志願 GAL ACT HEROISM
013　X-MEN VS. STREET FIGHTER
014　エドワード・ランディ
015　エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
016　恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア
017　落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
018　音楽ツクール2かなでーる2
019　ガーディアンフォース
020　怪盗セイント・テール
021　CULDCEPT
022　GUNGRIFFON Ⅱ（仮称）
023　ガンフロンティア
024　きゃんきゃんバニー・エクストラ
025　究極タイガーⅡ PLUS
026　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
027　金田一少年の事件簿SS（仮称）
028　QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡
029　クライムウェーブ
030　グランディア
031　クレイジーイワン
032　黒の断章
033　GAME-WARE Vol.5
034　ゲーム天国
035　幻想水滸伝
036　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
037　古代降霊術　百物語（仮称）
038　こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）
039　コットン2
040　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
041　サウンドノベルツクール2
042　サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）
043　サターンミュージックスクール
044　サムライスピリッツ天草降臨
045　沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス
046　サンダーフォースⅤ
047　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
048　紫炎龍
049　実況パワフルプロ野球'97(仮称)
050　シミュレーションRPGツクール
051　出動！ミニスカポリス
052　シルエットミラージュ
053　真説サムライスピリッツ武士道烈伝
054　真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）
055　スーチーパイアドベンチャードキドキ♡ナイトメア（仮称）
056　スーパーロボット大戦F
057　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション
058　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
059　ストリートファイターコレクション（仮称）
060　スレイヤーズ　ろいやる
061　政界立志伝～よい国・よい政治～
062　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
063　ゼルドナーシルト
064　ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
065　仙窟活龍大戦 カオスシード
066　センチメンタル・グラフティ
067　卒業S
068　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
069　ソニック　ジャム
070　ソロ・クライシス
071　ダークシード2
072　ダービースタリオン（仮称）
073　だいすき♡
074　大戦略 -STRONG STYLE-
075　太平洋の嵐2 疾風の轆轤
076　タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
077　Tactical Fighter
078　Tactics Formula One
079　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
080　超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
081　超フラッピー
082　提督の決断Ⅲ
083　ティンクルスタースプライツ
084　DESIRE ～背徳の螺旋～
085　デザエモン2（DEZA 2）
086　デジタルアンジュ-電脳天使SS-
087　デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
088　デッド　オア　アライブ
089　DX人生ゲームⅡ
090　同級生2
091　ときめきメモリアル対戦とっかえだま
092　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
093　トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～
094　～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
095　ドラゴンナイト
096　ドラゴンナイト4
097　七ツ風の島物語
098　七つの秘館　戦慄の微笑
099　南方珀堂登場
100　バーチャファイター3
101　HEART OF DARKNESS
102　バイオハザード（仮称）
103　バイオハザード2
104　爆れつハンターR
105　ぱにっくちゃん
106　はるかぜ戦隊Ｖフォース
107　BAROQUE
108　ファイターズヒストリー・ダイナマイト
109　ファルコムクラシックス
110　フォトジェニック
111　プラドルDISC Vol.4 黒田美礼
112　プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子
113　プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97
114　プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2
115　プリルラ
116　プリンセスクラウン
117　ブループレイカー～剣よりも微笑みを～
118　フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
119　BREAK POINT
120　冒険活劇モノモノ
121　マーヴル・スーパーヒーローズ
122　My Dream～オンエアが待てなくて～
123　マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号～
124　マスディストラクション～お父さんにもできるソフト～
125　街
126　魔導物語
127　魔法学園ルナ！
128　魔法少女プリティサミー
129　マリア（仮称）
130　MARICA～真実の世界～
131　mr. BONES
132　ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編
133　ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
134　ムーンクレイドル
135　メックウォリア2
136　桃太郎道中記
137　モンスターメーカー～ホーリーダガー～
138　悠久幻想曲
139　ラストブロンクス
140　羅媚斗（RABBIT）
141　ラングリッサーⅣ
142　リアルサウンド～風のリグレット～
143　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
144　リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック
145　RIVEN The Sequel to MYST
146　LUNAR ETERNAL BLUE
147　ルナ シルバースターストーリー MPEG版
148　ルパン三世　クロニクル
149　レイヤーセクションⅡ
150　ロックマンX4
151　ワールド・エボリューション・サッカー
152　わくわく7
153　ワンダー3

「これでもか!」の怒濤ラッシュ特別企画

# 裏技a GO!GO! Special その3

前号から続く!

オース! みんな元気でやってる? さて裏技特集も3回目に突入、今回は「て」の途中からです。う〜ん、こういう「今回は〜」なんて書いていると「基礎英語」を思い出すね。みんな知ってる、「基礎英語」? そういえば「百万人の英語」ってのもあったね(って何の話してんだろ、俺)。

## サターンの裏技を完全網羅の絶対保存版企画



イラスト/Jerry

# て

## DX人生ゲーム

**●何度も買い物ができる**
ショップで不動産かペットを選び、買いたい物にカーソルを合わせる。そして、A、B、Cを同時に押して決定すると、何度でも買い物をすることができる。

## テラ・ファンタスティカ

**●戦闘シーンで視点移動や拡大縮小ができる**
拡大戦闘の画面でコマンド表示が出ているとき、Rボタンを押すとコマンドが消える。その後方向キーを押すと以下の効果がある。

| 上 | ズームアウト |
|---|---|
| 下 | ズームイン |
| 右 | 敵側に視点移動 |
| 左 | 味方側に視点移動 |

## テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball

**●同チーム対戦&ドリームチームで同キャラ使用**
チームセレクト画面で、1P側がチームを選ぶ前にLとRを押しながらX、Zの順に押す。すると、VSモードで同チーム対戦が可能になる。さらに、ドリームチームで同じキャラを何人も起用して試合ができる。

**●桜木が坊主頭になる**
チーム選択画面で湘北かドリームチームを選ぶ。次に、ポジション選択画面でカーソルを桜木に合わせてLかRを押す。すると、通常はリーゼントの桜木が坊主頭になる。

## でろ~んでろでろ

**●連鎖モデルモード**
「摩天楼はでろ色に」モードを始め、ロード中、またはリトライ選択直後に、Lとスタートを押し続ける。すると108連鎖のモデルケースを見られる。また、Rとスタートを押し続けると、45連鎖のモデルケースを見られる。

**●落下スピードダウン**
「朝まで生でろ！」のプレイ中にLを押していると、落下スピードが落ちる。

## 天外魔境　第四の黙示録

**●超カンタンに大儲け**
まずラスベガスでできるだけ多くの店を持つ。その後セーブしてサターン本体の内蔵時計を数年分進めてからまたまたセーブ。進めた年数だけの銀行にお金が入っていて大儲けできる。

**●「マナの壷」MAX MPアップ**
モンタナの石舞台でイーグルの翼を使って移動する際、1P側にエスポンジョイカードを接続し、スロースイッチをHuポジションにして移動し、移動後スイッチを元に戻す。その後キャンディを倒すと、チーフ・ブルがくれる「マナの壷」の初期MPのMAXが通常時の2倍に増えている。

**●「にぎりっぺ」の追加効果!?**
戦闘中、禅剛が奥義「男のふところ」で「にぎりっぺ」を出したら、その直後に炎系のアイテムを使う。すると、おならに炎が引火し大爆発が起こる。

**●コンサートを盛り上げる**
ポーランドでキャンディのコンサート中、A、B、Cのボタンを押すことで、ステージにスポットライトをあてることができる。また、L、Rでステージの左右から花火を出すことができる。

**●テレビのチャンネルを変える**
アトランタの街の中心にある街頭テレビの番組は、TVマンを倒した後、Bボタンでキャンプ画面を呼び出すと変えられる。番組は全部で3つ。

**●勲章をもらうための条件**
以下の表の条件を満たすと、様々な勲章をもらうことができる。

| 勲章 | 条件 | 効果 |
|---|---|---|
| ゴーストの勲章 | クリスタル、ルビー、パラライト、サファイアをどれか50個 | MAX TP 10%アップ |
| デビルの勲章 | 黒メノウ、竜のウロコ、ダイヤモンド、アクアマリンをどれか20個 | MAX HP 10%アップ |
| ビーストの勲章 | 羽、毛皮、胆、牙をどれか50個 | 攻撃力10%アップ |
| プラントの勲章 | 種を40個 | 素早さ10%アップ |
| マシーンの勲章 | 歯車を50個 | 防御力10%アップ |

**●魔物ハンターのレベル**
勲章をもらった数に応じて、魔物ハンターと相手のクラスが上がっていく。以下がそのクラスと勲章の数。

| 勲章の数 | クラス |
|---|---|
| 0 | 見習いハンター |
| 1 | C級ハンター |
| 2 | B級ハンター |
| 3 | A級ハンター |
| 4 | 超A級ハンター |
| 5 | 伝説の魔物ハンター |

## 伝説のオウガバトル

**●お得な名前**
リーダーの名前を決める際「ファイアクレスト」と入力する。すると、「ドラゴンズヘヴン」という隠しステージをプレイできる。また、「サージェム」と入力し性別を男に、すると「サイノス」、女にすると「アーウィンド」という名前になり、主人公1人でスタートする隠しシナリオをプレイできる。さらに、「MUSIC/ON」と入力すると全24曲のサウンドテストが、「VOICE/ON」と入力すると、ボイステストが可能になる。

**●時間が速く流れる**
戦闘中などリアルタイムの部分でBを連打すると、時間の流れが速くなる。

**●音声データ**
名前を入力する時に「VOICE/ON」と入力するとゲーム中に使用された音声を、また「MUSIC/ON」と入力するとゲーム中に使用された音楽を聞くことができる。

## 天地無用！麺皇鬼ごくらくCD-ROM For SEGA SATURN

**●項目が増える**
問答のコーナーの問題選択画面で、XとYとZを押しながらスタートを押す。すると、絵のコーナーに7枚の絵が、声のコーナーに留守番電話が追加される。

## 天地無用！連鎖必要

**●おまけモード出現**
タイトル画面中に2Pのコントローラーのし、Rボタンを押しながら1Pのスタートボタンを押すとおまけモードが使えるようになる。隠れキャラを含むすべてのキャラクターが使えるようになる。

## 天地を喰らうII

**●超必殺技が使える**
タイトル画面で、R、Y、L、X、A、B、Rの

順に押す。タイトルの文字が青くなったら成功。具体的な技は以下の通り。

| ①ゲーム中に⬇⬆⬇⬆＋アタックボタンのコマンドで超必殺技を出せるようになる。ただし、張飛だけはコマンドが方向ボタン2回転＋アタックボタンになる。 |
|---|
| ②ジャンプ中にAボタン＋下で空中掴みたたきつけ技が出せるようなる。 |
| ③ダッシュ中に必殺技が出せるようになる。 |

●隠しアイテムが使える。

ラウンド7、8、9には特定の場所を攻撃することで出現する隠しアイティムがある。

| ラウンド7 | |
|---|---|
| アイティム名 | エクスカリバー |
| 効果 | 斬りつけると相手は燃え上がり、必ずダウンさせることができる |
| 出現の位置 | ラウンド7-4の開始直後の場所で、画面左端（正確にはプレイヤーが画面上部に移動できる上限いっぱいから下方向に16ドット程度移動した地点）を攻撃すると出現する |

| ラウンド8 | |
|---|---|
| アイティム名 | 日本刀 |
| 効果 | 他の武器とは段違いの威力がある（複数種あり） |
| 出現の位置 | ラウンド8-6のボスエリアで、画面の左端（エクスカリバーと正反対の地点）を攻撃すると出現する |

| ラウンド9 | |
|---|---|
| アイティム名 | 草薙の剣 |
| 効果 | 最強の剣で、普通の敵ならほとんど一撃で倒せる |
| 出現の位置 | ラウンド9-2の砦エリア開始直後の場所で、画面の左下（エクスカリバーと同位置）を攻撃すると出現する |

## 電脳戦機バーチャロン

●E6型テムジンとD型ライデンが使える

タイトル画面で、1P側の上を押しながらLとRを同時に押す。すると、バーチャロイド練習機のE6型テムジンとD型ライデンが使用可能になる。

●ヤガランデが使える

まず、難易度HARDでアーケードモードをクリアする。エンディング終了後に再びアーケードモードかバーサスモードのマシンセレクト画面を出し、ライデンにカーソルを合わせ右を押しながら決定すると使用できる。また、コントローラーの設定をパッド用にしておき、タイトル画面で下を押しながらLとRを押しても、マシン選択画面でライデンの右にカーソルを動かすと、ヤガランデが現れる。コマンド入力後にコントローラーの設定を再変更すれば、ツインスティックでもプレイできる。

●練習機テムジン＆ライデンが使用可能になる

タイトル画面で上を押しながら、LとRを同時に押す。SEが鳴れば成功。

●2Pカラーバージョン

タイトル画面でアーケードモードかランキングモードかを選択する際、Lを押して決定するとマシンの色が2Pのものになっている。

●別バージョンのエンディング

エンディングのスタッフロールが流れている最中に、方向キーのどれかを100回以上押すと、別バージョンのエンディングを見ることができる。

●視点切り替え

ゲーム中X、Y、Zを同時に押すごとに、視点が真上→真横→拡大→通常の順に変化していく。

●バイパーⅡの特殊攻撃

バイパーⅡ使用時、すべての武器ゲージがフルの状態でジャンプ中に前方向入力＋両手攻撃を行うと、頭から敵めがけて突っ込む完全無敵のS・L・Cダイブがでる。射程距離は約250未満。

●テムジンの特殊攻撃

テムジン使用時、すべての武器ゲージがフルの状態でジャンプ中に前方向入力＋両手攻撃を行うと、ビームソードを構えて敵に突っ込むグライディング・ラムがでる。射程距離は約650未満。

●ドルカスの特殊攻撃

ドルカス使用時、すべての武器ゲージがフルの状態で右旋回と両手攻撃を同時に行うと、ハンマーを回転させながら敵に突っ込むメガスピンハンマーがでる。射程距離は約140未満。

●PAUSE表示を消す

ポーズ中にX、Y、Zを同時に押すと、PAUSE表示を消すことができる。

## と

## THOR ～精霊王紀伝～

●短剣の必殺コマンド

方向ボタンをキャラの前、後、前の順に押してBを連打すると3回まで連続攻撃が出せる。また、方向ボタンを1回転したあとにBを押すと周囲の敵を一掃できる。

●長剣の必殺コマンド

方向ボタンを1回転し、キャラの前、後、前に押したあとBを押すと連続技を出せる。またダッシュ中にBを押しても攻撃できる。

●弓の必殺コマンド

キャラの逆方向の方向ボタンとBを同時に押すと、矢を高く遠くに飛ばせる。また方向ボタンをキャラの前、後、前に押したあとBを押すと一気にたくさんの矢を放てる。

●つえの必殺コマンド

方向ボタンをキャラの前、後、前の順に押してBを押すと敵に大きなダメージを与えられる。またジャンプボタンを押したままBを押してもかなり大きなダメージを与えられる。

●2人同時プレイができる

Zを押して武器を選択する状態にする。そして、1P側のLを押しながらXを押し、Lを離す。すると、体の透けた主人公が現れて2P側で操作することができる。ただし、2P側では精霊を呼ぶことができず、同じコマンドを入力すると自滅してしまう。

●追加オプション

ゲームを1回クリアすると、以降、オプションに難易度設定と、クリアタイムなどのデータを見ることができるランキングの項目が追加される。

●ボスを倒して経験値稼ぎ

水の精霊ディトを仲間にしたら、一度クリアしたダンジョンの精霊を仲間にした部屋へ行き、ディトのバブルショットガンで燃えている炎を消す。その後、ボスの部屋に行くと、一度倒したボスが復活している。炎が消えている間は、部屋を出るたびにボスは復活しているので、経験値が楽に稼げる。爆弾かイフリートを使えば炎は再びつけられる。

## トーナメントリーダー

●プレイヤー登録画面隠しオプション一覧

| 入力文字 | 効果 |
|---|---|
| SPD | ショットスピードが増す |
| H○○K | ショット飛距離が2倍 |
| MOM | 全プレイヤーがプロに昇格 |
| BOD | ポーズ画面時、文字が未表示になる |
| ○UU○ | ギブアップした時に、ホールアウト時のスコアが3になる |

※○はどの文字でもよい

●謎のUFO出現

どのコースも、13番ホールで何もせずしばらく放置しておくと、画面にUFOが現れる。

## トゥームレイダース

●ステージ強制クリア

スタートボタンを押した後で、下を2回押し「Exit to Title」の画面を出す。この場所でZ、Y、

Z、Y、X、X、X＋STARTと入力すると、「はぁ〜」と声が出る。その後Cを押すと現在プレイしているステージが強制クリアになる。

**●すべての武器が無制限に**
一度クリアするとすべての武器が無制限になる。ゲームを一度クリアし、(最終ステージでセーブを取っておく）最初からゲームを始めると、手に入れた武器がすべて弾数無制限になる。

**●飛び込み前転ができる**
通常のジャンプとは異なるコマンドジャンプ。L+A+上で動作を開始する。足からの着水に比べて、深い所まで潜ることができる。

## 同級生if

**●コスプレができる**
因業ばばあの家に行き、「はい」か「いいえ」のどちらかを10回連続で選ぶ。すると、11回目からコスプレばばあになり、1回100円でエンディングで見た女の子か一哉のコスプレができる。なお、四次元の家へ行き、1万円を払えば元の姿に戻ることができる。

**●日給1万円のアルバイト**
所持金が2万円以下のときに相原建設の新社屋工事現場へ行く。すると、1万円の報酬がもらえるアルバイトができる。ただし、このアルバイトをすると、24時間が経過してしまう。

**●部屋のBGMをセレクト**
卓郎の部屋にあるCDコンポをクリックすると、部屋にいるときのBGMを変更できる。ちなみに用意されているBGMは、全部で3曲。

**●タイトル画面が変わる**
電源を入れて画面が白くなる直前に、L、R、X、Y、Zを同時に押し続ける。すると、タイトル画面の背景にチビキャラの女の子が登場する。また、ゲームに登場する17人の女の子全員のベストエンディングを見ると、タイトル画面に竹井正樹描き下ろしのビジュアルが表示されるようになる。また、この状態でゲームをスタートすると、LかRを押すことでセリフを何回も聞くことができる。

**●秘密の家**
先負町の占いばばあの家がある区域の中央に、無料でゲームのヒントを教えてくれる秘密の家がある。この家に入るには、この区域の左側の隠し通路から、右へまっすぐ進むと入ることができる。

**●壁紙の家**
プレイ中に、秘密の家に1回以上行き、なおかつ四次元の家（左側の時間を戻す方）で1万円の罰金を払う。この条件を満たしたら、いったんデータをセーブし、桜木舞、桜木京子、田中美沙、鈴木美穂、黒川さとみ、仁科くるみ、高野みどりの7人のいずれかの女の子のベストエンディングを見る。すると、適当なデータをロードして左側の四次元の家が壁紙の家になる。ここでは、メッセージ表示部分のバックに、エンディングを見た女の子の壁紙を入れてもらえる。

**●移動速度を変えられる**
マップ画面でA、C、Rのどれかを押しながら移動すると、歩く速度が通常より速くなる。また、Lを押しながら移動すると通常よりも遅くなる。

**●主人公が1人で歩く**
マップ画面でスタートを押し、縮小マップにする。そして、行きたい場所をカーソルで指してAかCを押すと、主人公が自動的に目的地まで歩いていく。

## 峠KING THE SPIRITS

**●Type Gが使える**
全3コース、36ヒートをすべて制覇したあと、フルカウンターコースを走行すると、喫茶店の駐車場に黒い車が停まっている。この車にぶつかると、自分のマシンが入れ替わり、ゴールすると「Type G」というマシンが使えるようになる。このマシンでプレイすると、BGMが山本リンダの「どうにもとまらない」になる。

**●Type G&H使用コマンド**
カーセレクト画面で「Type F」にカーソルを合わせ、L、R、Yを押しながら右を押すと、「Type G」の車が選択可能になる。この後、「Type G」にカーソルを合わせてもう1回同じ操作を行うと、さらに「Type H」の車も選べるようになる。

**●Type Gの最強チューン**
「Type G」をチューンするとき、お守りだけを選択する。すると、加速、最高速、グリップ力が全車種中で最高になる。

**●ジムカーナができる**
モードセレクト画面で各モードにカーソルを合わせ、Bを1回ずつ押す。そして、タイムトライアルモードのコース選択時に1P側のXを押しながら決定する。するとジムカーナのコースでプレイすることができる。

**●リプレイの視点を変更**
レースが終わったあとのリプレイで「REAR」にカーソルを合わせて左を押す。すると、リプレイの視点がドライバーの視点に変わる。また、同じような状態で左を2回押すと左後側からの視点になる。

**●空が変わる**
VSバトルかタイムトライアルで、特定のボタンを押しながら周回数を決定すると空が変化する。Yを押しながらだと雲1つない青空に、Zを押しながらだと夜空、LとBを押しながらだと雲のある青空、RとBを押しながらだと夕暮れの空になる。

**●自己タイムをチェック**
タイムトライアルで好きなコースを走ってゴールする。このあとリプレイ時にポーズをかけてXを押すと、各チェックポイントでの自分のタイムなどが見られる。

## 峠KING THE SPIRITS2

**●隠しキャラモード**
エンディングを見た後に、CAR SELECTからMODE SELECTまで戻り、MAGAZINEモードで全誌の広告を見てからMODE SELECT画面に行く。そこでSTARTを押しながら⬆⬇⬅➡⬆⬇⬅➡⬆⬇⬅➡を入力する。エンジン音がしたら成功、「隠し車その1」が出現する。また、一度エンディングを見たデータを読み込んで同様の操作を行うと、「隠し車その2」が出現する。

**●敵車のレベルを調整する**
MAGAZINEモードで全誌の広告を見た後で、MODE選択画面に行く。そこで、START＋X＋Y＋Zを同時に押しながら、⬆でスピードアップ、⬇でスピードダウンの操作が行える。

**●車の模様が変わる**
MAGAZINEモードで全誌の広告を見た後で、各レースモードに入ってポーズメニューを開く。そこでX＋Y＋Zを同時に押しながら、⬅×12回でミラーモードの、また➡×12回でノンシェイドモードのデザインになる。ポーズを解除すれば変化が起こる。また、元に戻すには、再びポーズメニューを開いて、前記のコマンドとは逆の方向に6回キーを入力すればよい。

**●全車種使用可能**
MAGAZINEモードで全誌の広告を見た後で、MODE選択画面に行く。そこでLを押しながら⬆⬇⬆⬇⬆⬇⬇⬆⬅➡⬅➡⬅➡⬅➡と入力する。エンジン音がすれば成功、各レースモードで全車種が使えるようになる。

**●月面モード**
MAGAZINEモードで全誌の広告を見た後で、MODE選択画面に行く。そこでXを押しながら、⬆⬇➡⬅⬆⬆⬅➡➡⬆と入力する。エンジン音がすれば成功、フワフワと不思議な無重力感覚の走行を味わうことができる。

### ●ちょ○Qライクな車出現

MAGAZINEモードで全誌の広告を見た後で、MODE選択画面に行く。そこでZボタンを押しながら、←→←→↑↓↑↓→←↓↑→↓←と入力する。エンジン音がすれば成功、ちょ○Qのような車に変身する。

## 闘神伝URA

### ●ショウ、ヴァーミリオンと闘える

隠しキャラのショウと闘える裏技だ。レベル4以上で1人も負けずにクリアし、スタッフロールが終了後もそのまま待つ。すると、画面にBONUS GAMEと表示され、ショウが現れて闘うことができる。さらに、レベル5以上で1Pゲームを6回以上パーフェクトで勝ち、ノーコンティニューでクリアすると、スタッフロールが終了後にヴァーミリオンと闘える。

### ●ボスキャラ&隠しキャラ使用法etc.

タイトルで画面でA、B、Z、X、Y、Cの順に押す。すると、闘神兵とボルフが使用可能になる。これに続いてA、Z、C、X、B、Yと入力すると、一発必殺ボタンの同時押しで、闘神奥義が出るようになる。闘神奥義のコマンドは、Z+C。さらに続けてA、Y、C、X、B、Zの順に押すと、ショウとヴァーミリオンが使用できる。この後、A、B、C、X、Y、Zと入力すると、今度は闘神奥義が使えなくなる。もちろん先に入力した一発闘神奥義もキャンセルされる。各キャラの技はゲーム中にポーズをかけてZを押すと表示される。また、それ以外の技は下表のとおり。

**ショウ・闘神兵**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 烈空斬 | ↓、↘、→+武器 |
| 呪精魚 | ↓、↘、→+キック |
| 絶滅斬 | ↓、↙、←+武器 |
| 閃光斬 | ↓、↙、←+キック |
| 飛翔斬・改 | →、↓、↘+武器 |
| 死昇斬・弐 | ←、↓、↙+武器 |
| 彗星脚 | (空中で)↓、↙、←+キック |
| 月光扇 | ↓、↑+キック |
| 襲撃弾 | ↘+キック |
| 地獄極楽門 | Z+C |
| 万鬼猛襲剣 | →、↘、↓、↙、←、↙、↓、↘、→+強武器 |
| 炎魔烈襲砕 | →、↘、↓、↙、←、→、←+強キック |

**ヴァーミリオン**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| メガ・ブーム | ↓、↙、←+武器 |
| 硫酸かけ | →、←、↘+武器 |
| ピースメーカー | Z+C |
| ヴァームザリッパー | ↓、↘、→、←、↙、↓+強武器 |

**ボルフ**

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 死滅斬 | ↓、↙、←+武器 |
| 鬼神斬 | ↓、↘、→+武器 |
| 迅雷蹴 | →、↘、↓、↘+キック |
| 回転疾風斬 | ←、↙、↓、↘、→+キック |
| 虚空斬 | →、↘、↓、↙、←+武器 |
| 瞬時圧殺 | →、↗、↑、↖、←、↙、↓、↘、→、↓、↘+強武器 |
| 剛拳打落命印 | Z+C |
| 邪龍剣舞 | →、↘、↓、↙、←、↙、↓、↘+強武器 |
| 豪・壊滅剣 | ↓、↙、←、↓、↙、←、→、←+強武器 |

**※コマンドはキャラが右向きの場合のもの。左向きの場合は逆を入力。**

### ●WATCHモード出現

「VS COMPUTER」にカーソルを合わせ、Rボタンを押しながらSTARTボタンを押してゲームを始めると、COMPUTER同士の「WATCH MODE」が見られる。「WATCH」なので時計も表示されている。

### ●URA OPTION

クリアしてエンディングを見た後、タイトル画面のオプションの項目にカーソルを合わせて、LとRを押しながらスタートボタンを押す。すると隠しOPTIONであるURA OPTIONが出現。リングの周りに壁を作ったり、同色対戦や無敵など色々な設定ができる。また、コマンドでショウとヴァーミリオンを使えるようにした後、さらにA、X、Y、Z、C、Bと入力し、オプションにカーソルを合わせてRを押しながらスタートを押すと、隠しオプションURA OPTION 2が現れ、さらに細かい設定が可能になる。

### ●URA MODE

タイトル画面でA、B、Z、X、Y、Cと入力するとボルフが使用可能になる。その後、A、B、C、C、C、X、Y、Z、Z、Zと入力し、「1P GAME」にカーソルを合わせLとRを同時に押しながら決定すると、パズル的要素の強いURA MODEをプレイできる。

### ●復活のセリフ

オプションでレベルを4以上に設定し、ノーコンティニューでボルフ戦まで進める。ここでボルフに負けると、1回だけ、キャラが復活する際にセリフを言う。

### ●タイトル画面のおまけ1

タイトル画面でA、B、B、C、C、Cと入力すると、ロゴの登場パターンが2つに増える。

### ●タイトル画面のおまけ2

タイトル画面でボルフ、闘神兵使用コマンド、一発闘神奥義使用コマンドを入力した後、A、X、B、Y、C、Z、L、Rと入力すると、パッドの方向ボタンなどで画面の背景を動かせるようになる。

### ● BOUT TIME設定

オプション画面で「BOUT TIME」にカーソルを合わせてL+R+X+Y+Zを同時押しすると「BOUT TIME」がより細かく設定できるようになる。

### ●STRENGTH設定

オプション画面で「BOUT TIME」にカーソルを合わせ、Lを押しながらX+Zを同時に押すと、より細かいSTRENGTH設定が可能になる。

### ●カラー選択

キャラ選択画面で、A、B、X、Yの各ボタンで決定することにより、キャラの色違いバージョンが4タイプ現れる。

### ●シンプルな勝利ポーズ画面

勝利ポーズ中、L、Rを同時に押すと、体力ゲージ、オーバードライブゲージ、残り時間の表示がなくなる。

### ●対戦成績

2P対戦時、2回目以降のキャラ選択画面でZを押すと、今までのキャラ別対戦成績が表示される。

### ●エンディングのおまけ

エンディング中にL+R+Zで画面の拡大、L+R+Yで縮小、L+R+方向ボタンで視点移動ができるようになり、L+R+Xで元に戻る。また、ロンロンの報告書が表示されている画面でA、B、Cを同時に押すと、メッセージが速く流れる。

## 闘神伝S

### ●究極奥義を簡単に出せる

体力ゲージが点滅しているときにLとRを同時に押すと、究極奥義を簡単に出せる。

### ●3人の隠しキャラを使用

タイトル画面で上、下、上、下、右、左、右、左、スタートの順に入力。このときエリスの声で「負けないモン!」と声がしたら成功。すると、キャラ選択画面でガイアとショウを選んでプレイできる。さらに、キャラ選択画面でショウにカーソルを合わせて上を押しながら決定すると、クピードーを使ってプレイできる。

**ガイアコマンド表**

| | |
|---|---|
| 火の赤 | ↓↘→+X(Y) |
| 水の青 | →↓↘+X(Y) |
| 風の緑 | ↓↙←+A+B |
| 終の黒 | →↘↓↙←→+Y |
| 終末の闇 | ↘↓↙↓↘←→↓+Y+B |

### ショウコマンド表

| 裂空斬 | ↓↘→+X（Y） |
|---|---|
| 飛翔斬 | →↓↘+X（Y） |
| 列昇斬 | ←↓↙+Y |
| 彗星脚 | ジャンプ中、↓↙←+A（B） |
| 月光扇 | ↓↑+A（B） |
| 閃光牙 | ↓←+A（B） |
| 龍撃弾 | ↘+A（B） |
| 万鬼猛襲剣 | →↘↓↙←↙↓↘→+Y |
| 闇魔烈襲砕 | ↓→↗↑↖←↓+Y+A |

### クピードーコマンド表

| ゲイルシューター | ↓↙←+A（B） |
|---|---|
| キャノンクラッシュ | →↓↘+X（Y） |
| 空中ゲイルシューター | ジャンプ中、↓↙←+X（Y） |
| イージスウォール | ↘+X+Y |
| ミラージュセイバー | ↑↖←→+B |
| ファントムブレイド | ↓↙←→↘↓+X+Y |

### ●列伝ビジュアルモード

タイトル画面で、２Ｐ側で上、右、下、左、上、右、下、左、スタート、Ｚの順に入力。このとき画面が真っ暗になり、キャラとステージとシーンのビジュアルを選べる画面になる。ここでは、上か下でキャラ、Ｂでステージ、Ａでシーンを選択できる。

### ●２等身モード

ゲームモード選択時に、Ｌ、Ｒを押しながらモードを決定する。そして普通にキャラクターを選ぶと、キャラクターの頭が大きくなった２頭身モードでプレイできる。

### ●新コスチュームを選択

キャラクター選択画面で、下を押しながら、エイジ、ソフィア、エリスのいずれかを選択すると、通常とは異なるコスチュームになる。

### ●フリーカメラモード

まず、プレイ中にポーズをかけて「ＯＰＴＩＯＮ」を選択。次に、「ＥＸＩＴ」にカーソルを合わせてＬとＲを同時に押す。するとフリーカメラモードになり、方向キーでカメラ移動、ＬかＲで回転、Ｚでズームアウト、Ｙでズームインができる。なお、ＡかＢかＣかスタートを押すとポーズ画面に戻る。またコマンド入力後、そのラウンドにかぎってポーズをかければ自動的にフリーカメラモードになる。

### ●簡易コマンド

所定の表のコマンドを入力することで、簡単なコマンドで必殺技を出すことができる。

### エイジ

| 裂空斬 | ↓→+X（Y） |
|---|---|
| 飛翔斬 | ↓←→+X（Y） |
| 流星脚 | ジャンプ中、→→+A（B） |
| 蹴撃弾 | ↘+A（B）（ノーマルと同じ） |
| 百鬼猛襲剣 | ←↙↓↘→+A+B |
| 炎刃修羅破 | ←→→+A+B（X+Y） |

### デューク

| オーガスラッシュ | ↓←→+X（Y） |
|---|---|
| サザンクロス | →↓+X（Y） |
| デス | ↓→+X（Y） |
| ヘルムクラッシュ | ジャンプ中、↓→+X（Y） |
| ジ・エンド | ←→→+X+Y（A+B） |
| ラ・フィン | ←↙↓↘→+X+Y |

### ホー

| 塁発破 | ↘↘+X+B（Y+B） |
|---|---|
| 塁々発破 | ジャンプ中、↘↘+X+B（Y+B） |
| 喝破烈 | →↓+A（B） |
| 塁怒呼車 | ←→+X（Y） |
| のび〜る斬り | →+X（Y）（ノーマルと同じ） |
| 轟塁発破 | ←↙↓↘→+X+Y |
| 塁風鈴虎 | →↑←+Y+B |
| 塁々斑々塁斑々 | ←→→+A+B |
| 天地激笑 | ↓↘→+A+B+X+Y |

### ラングー

| 島と大地の怒り | ↓→+X（Y） |
|---|---|
| 大地の目覚め | ↓↘→+A+B（X+Y） |
| 大地の怒り | ↙↙+A+B（X+Y） |
| 大地の雄叫び | ↘↘+A+B（X+Y） |
| 大地百祭 | ←↙↓↘→+X+Y |
| 大地撃沈弾 | ↘+A+B+X+Y |

### カイン

| ソニックスラッシュ | ↓→+X（Y） |
|---|---|
| デッドリーレイズ | ↓←→+X（Y） |
| ショルダークラッシュ | ←→+A（B） |
| レイジングサン | ジャンプ中、←→+A（B） |
| ヘルズインフェルノ | ←↙↓↘→+X+Y |
| レインボースプラッシュ | ←→→+A+B（X+Y） |

### ソフィア

| サンダーリング | →↓+X（Y） |
|---|---|
| オーロラレボリューション | ↓←→+X（Y） |
| ラトルスネーク | ↓→+X（Y） |
| コールミークイーン | ←→→+A+B |
| サラマンダー | ←↙↓↘→+X+Y |
| 高笑い | ←→+A+B+X+Y |

### モンド

| 豪力天舞 | ↓←→+X（Y） |
|---|---|
| 豪力風神 | ↓↘→+X+Y（A+B） |
| 豪力雷神 | ジャンプ中、↓→+X（Y） |
| 疾風上段突き | ↓→+X（Y） |
| 疾風下段突き | ↓→+A（B） |
| 超力大仏滅 | →←↙↓+X |
| 狂力邪紅烈舞 | ←→→+X+Y |

### エリス

| ホーミングスワロー | →↓+A（B） |
|---|---|
| シックルダンシング | ジャンプ中、→→+A（B） |
| ソアーウインドウ | ↓←→+X（Y） |
| アークスラッシュ | ジャンプ中、→→+X（Y） |
| 愛・リボン | ←↓+X |
| フレンチキッス | ←→→+A+B（X+Y） |
| スターダストナイト | ←↙↓↘→+A+B |

## ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜

### ●おもいでモード

タイトル画面で上、上、下、下、右、左、右、左、Ａ、Ｂ、Ｃの順に押す。すると、オプションに「おもいで」が追加される。「おもいで」では全キャラのビジュアルを自由に見られる。さらに「おもいで」にカーソルを合わせてＡ、Ｃ、スタートのいずれかを押した後、ＸとＹとＺ、またはＸとＹとＺとＬとＲを押し続ける。すると、おまけグラフィックを見ることができる。左右で女の子の切り替えができる。

### ●リーチウインドウを手動にする

タイトル画面でボタンを上、右、下、左、上、Ｘ、Ｚと押す。成功した場合はここで「ときめき麻雀パラダイス」という音声が聞こえるので、後は適当なモードでゲームを始める。すると、リーチをかける時のウインドウが手動になったモードでプレイできる（ウインドウを出す時はＢボタン）。

### ●スタッフロール

タイトル画面で上、左、下、右、上、Ｚ、Ｘの順に押すと、スタッフロールを見ることができる。

## ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

### ●ボスキャラが使える

まず、２Ｐ対戦スタート前の攻撃玉選択時に、１Ｐ側の左と２Ｐ側の右を押しながら決定する。次に、対戦回数の選択時に１Ｐ側の上と２Ｐ側の下を押しながら決定する。すると、対ＣＯＭ戦のボスキャラとして登場する早乙女好雄、伊集院レイ、館林見晴の３人を選んで対戦できるようになる。なお、対ＣＯＭ戦でこの３人のキャラを選んでプレイする場合は、全キャラでクリアした後にオプションのスキップの項目をオンに設定すればいい。

### ●特殊な名前

対ＣＯＭ戦の名前入力時に、特定の名前を入力すると様々な効果がある。ゲームの強さで「根性」を選び、名前の入力で「たかみ」と入力すると、は行の下に赤い文字で「カタカナ！」と表示される。電源を切るまでカタカナ入力が可能になる。また、「(空欄) かわちん」にすると、ロボ作モードがプレイ可能に、ひらがなで「なおと」か、カタカナで「コナミマン」と入力すると「１Ｆスロー」と表示され、プレイヤー側の玉の落ちる速度が少し遅くなる。さらに、根性モードの名前を「シリツ」としてキャンセル、「キラメキ」としてキャンセル、「コウコウ」として決定する。すると、プレイ中、Ｘ、Ｙ、Ｚの同時押しでその試合をリセットできる。ゲームの強さで「根性」を選び、名前の入力で「(空欄) としくん」と入力すると、次の

玉が見えなくなる。

### ●コアラ玉でプレイ

名前を入力するときに「しりつ」と入力して決定して、Bでキャンセルする。次に「きらめき」と入力して同様にキャンセルする。最後に「こうこう」と決定しゲームを始めると、玉がすべてコアラ玉になる。

### ●対戦中のセリフが聞ける

根性モードでクリアした後、オプションの「思い出」でセリフが聞きたい女の子のエンディングを見る。そして、エアメールが届いてメッセージを言う画面で下の表のボタンを押すと、計16種類のセリフを聞くことができる。

| ボタン | セリフ |
|---|---|
| L＋上 | 2連鎖時 |
| L＋右 | 3連鎖時 |
| L＋下 | 4連鎖時 |
| L＋左 | 5連鎖時 |
| R＋上 | 6連鎖以上の時 |
| R＋右 | 連鎖終了時 |
| R＋下 | 大連鎖を受けた時 |
| R＋左 | 大連鎖への反撃時 |
| X＋上 | 小連鎖への反撃時 |
| X＋右 | 勝ち |
| X＋下 | コンティニューカウントダウン |
| X＋左 | コンティニュー決定 |
| Y＋上 | 小連鎖を受けた時 |
| Y＋右 | ひとりごと |
| Y＋下 | ポーズをかけた時 |
| Y＋左 | キャラクター決定時 |

### ●メッセージセレクト

ゲームを起動させてから、Lと方向ボタンを押し続けるとそれぞれ時間帯に対応したメッセージが聞ける。ちなみに、⬆は朝、➡は昼、⬇は夜、⬅は深夜。

### ●すぐ再戦

コンティニューのカウント中にAを押すと、キャラを変えずにすぐ再戦できる。

## ときめきメモリアル ～forever with you～

### ●コマンド画面の隠し要素

休日にコマンド画面の電話にカーソルを合わせてA、B、Cをある順番に押すと電話がかけられる。早乙女好雄に女の子の情報を聞いて電話番号を調べ、△がA、×がB、○がCに対応させればOKだ。また、平日に奥の家の窓にカーソルを合わせてCボタンを押すと詩織が羊を数えてくれる。さらに、コンポにカーソルを合わせてCを押すとラジオがかかる。女の子達の電話番号は下表のとおり。

| 名前 | 電話番号 |
|---|---|
| 藤崎詩織 | CBA－BCAC |
| 如月未緒 | BBA－CACB |
| 紐緒結奈 | AAA－CCBC |
| 片桐彩子 | ABC－BCBC |
| 虹野沙希 | ABC－AABB |
| 古式ゆかり | CCC－BAAB |
| 清川望 | ABB－CBAB |
| 鏡魅羅 | AAC－CBBA |
| 朝日奈夕子 | CAC－BACA |
| 美樹原愛 | CBA－ABCC |
| 早乙女優美 | CCC－AABC |
| 伊集院玲 | CAB－CABC |
| 館林美晴 | CCA－BBCA |

### ●変わった名前

ゲームを始めるときに、名字を「みんな」、名前を「仲良し」にすると、早乙女優美、美樹原愛以外のキャラと1回会っている状態になる。また、あだ名を「こなみまん」にするとストレスのパラメーターが573になってしまう。

### ●変わった名前2

1回以上クリアしているデータでゲームを始め、名字を「上上」、名前を「下下」、あだ名を「左右左右×」とすると、すべてのステータスが0になってしまう。また、すべての女の子をクリアしたデータで、名字を「⬆⬆」、名前を「⬇⬇」、あだ名を「⬅➡⬅➡×」とすると、すべてのステータスが999になる。すべての女の子をクリアしたデータで、あだ名を「こなみまん」にすると、全ステータスが573になる。

### ●詩織の告白

オープニングで流れるきらめき高校の伝説で、詩織の告白シーンにきたら2P側のCを押し続ける。すると、「あなたが……」にあとに「好きです」と言ってくれる。

### ●字幕

オープニングと告白画面の時、Aを押すと字幕が表示される。

### ●スピードアップ

ゲーム中、2Pのスタートを押すとゲームスピードが速くなる。

### ●ツインビーのパワーアップ

2年目の学園祭で、電脳部のツインビータイムアタックをプレイする。そしてプレイ中にポーズをかけて、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。すると、「やったね」という声がして、ツインビーが3WAY、分身、4段階のスピードを装備した状態にパワーアップする。ただし、タイムが1分間加算されてしまう。

### ●演劇の声が変わる

詩織か如月が演劇部に属している時、文化祭の出し物「金太郎侍」「九伊豆戦隊カルトマン」の声がPS版と同じになる。ただし、この2人以外の女の子と見学に来ている場合は変化はない。

### ●金魚がカメになる

1年目のお祭りで遊べる金魚すくいで、プレイ中に上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと3回入力する。すると、泳いでいる金魚がすべてカメに変わってしまう。

### ●カラオケが歌える

2年目の春に登場するデートスポットのカラオケボックス。カラオケに入る前と曲を選択するときに、それぞれ上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。すると、6曲の中から好きな曲を選んで歌えるようになる。

### ●体育祭ワザ

体育祭の借り物競争で、指示書を取ってから選ぶまでの間にスタートを押しながらB、B、B、Cの順に素早く押す。すると、指定以外の女の子を連れてゴールすることができる。ただし、何位でゴールしても失格になってしまう。また、100メートル走で連射パッドを使うと、爆走するが失格になってしまう。

### ●戦闘のHPがアップ

修学旅行や番長にからまれたときの戦闘シーンで、B、B、C、B、B、C、A、Aの順に押す。すると、HPが5730にアップする。

### ●追加コメント

情報誌の画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。すると、主人公のコメントに別のメッセージが追加される。

### ●ロードメッセージ

以下の条件を満たした状態でデータをロードすると、普段とは違ったメッセージが聞ける。

| 条件 |
|---|
| ①セーブしてから6カ月以上たっている。 |
| ②セーブしてから1年以上たっている。 |
| ③内蔵時計の日付が主人公の誕生日。 |
| ④内蔵時計の日付が1月1日。 |
| ⑤内蔵時計の日付が12月24日。 |
| ⑥内蔵時計の時間が午前2時から4時59分の間。 |

**※ただし、2つ以上の条件が重なっている場合は、番号の小さいほうを優先。メッセージやコメントする女の子は、親密度などによって変化。**

## TRYRUSH DEPPY (トライラッシュ・デッピー)

### ●スロットのスーパーモード

裏街道かエキストラオプションのスロットゲーム

中に、ネオンスターを4000枚以上ためると一定の確率でスーパーモードに入る。このモードは1本そろうとプラス500枚かの7か、マイナス500枚のジャマーマークの2種類しかでない。

### ●スパークコンボ

ゲーム中、スパーク状態になって敵や壁などを壊し、画面右下の「SPARK」の数を13まで増やすと、デッピーが1UPする。

### ●エキストラオプション

ゲームクリア後、オプション画面の「EXIT」にカーソルを合わせて⬇を入力すると、新たに2項目のオプションが追加される。

### ●ネオンスターコンビネーション

ダッシュアタック中にネオンスターを取ると、その枚数に応じてボーナスが入る。最高ボーナスは13連以上で+25枚。

## ドラえもん のび太と復活の星

### ●カラオケモード

オープニングで「ドラえもんの歌」を聴いた後、タイトル画面をそのままにしておくとカラオケモードが始まる。

## ドラゴンフォース

### ●リスキーマ達を仲間にする

リスキーマ登場イベントが発生する前に、リスキーマの登場する城に武将を10人設置しておく。さらに、8人未満の師団を城の上に待機させる。すると、イベントが発生し城内の武将が追い出されるが、かわりに師団が中に入る。この師団にリスキーマと敵側のセーラが加わることになる。なお、この2人は出陣時に師団長にすると敵に戻ってしまう。

### ●セーラが2人

リスキーマとセーラを仲間にしたら、敵側のセーラを他の城に移す。そして、リスキーマを再び敵に戻し、ハイムを含めた師団で彼を倒す。するとイベントが発生しセーラが仲間になるが、敵側にもなぜかセーラが残っている。

### ●カーソルの移動速度アップ

フィールド画面でBを押しながらカーソルを動かすと、通常より早く移動する。

### ●楽々画面スクロール

フィールド画面で、Yを押しながら方向キーを押すと、画面がスクロールする。

### ●武将の並び順を変更

武将一覧を表示中、スタートを押すごとに武将の並び順がアイウエオ順→城の順→レベル順に変化する。

### ●隠しイベント

廃虚になっているエルメント城を修復して築城する。すると、城レベルが10以上になると女のすすり泣く声が聞こえるイベント、20以上で城内の武将が追い出されるイベントが発生する。また城レベル30以上で君主がエルメント城にいる時、怨霊徴章のイベントが発生する。

## ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

### ●SPバトル&音楽セレクト

タイトル画面でX、Y、Z、スタートを同時に押すと、モードセレクト画面にSPバトルが追加される。このモードではストーリーモードでプレイできない対戦を楽しむことができる。また、SPバトルのコマンド入力後、オプションモードでAを押すと音楽セレクトができる。

### ●SPバトルのステージセレクト

タイトル画面でX、Y、Z、スタートを同時に押し、SPバトルをプレイできる状態にする。次に、一度セーブしたらリセットをして、SPバトルを開始。どのステージでもいいのでクリアする。そして、ロードするファイルの選択画面でZを押しながら方向ボタンの左右を押すと、ステージセレクトができる。

### ●高得点条件

各ステージの高得点条件は下表のとおり。

| ステージ1 |
|---|
| ・悟飯、クリリン、ピッコロの3人でナッパと闘う。 |
| ・ピッコロをナッパに倒させる。 |
| ・ベジータと悟空が1対1で闘う。 |
| ・ベジータを元気玉で倒す。 |
| ・悟空、悟飯、クリリンがクリア時に生き残っている。 |

| ステージ2 |
|---|
| ・悟飯とクリリンがグルドと2対1で闘う。 |
| ・ベジータがグルドを倒す。 |
| ・ベジータがリクームと1対1で闘う。 |
| ・悟空がリクームと1対1で闘う。 |
| ・悟空がジース、バータと1対2で闘う。 |
| ・悟空がギニューと闘う。 |
| ・「Hi CONNECT」が4以上。 |

| ステージ3 |
|---|
| ・悟飯、クリリン、ピッコロがフリーザと3対1で闘う。 |
| ・ベジータがフリーザと1対1で闘う。 |
| ・ベジータがフリーザに倒される。 |
| ・悟空とフリーザが1対1で闘う。 |
| ・悟空がフリーザに元気玉を当てる。 |
| ・クリリンがフリーザに倒される。 |
| ・超サイヤ人孫悟空がフリーザを倒す。 |
| ・「Hi CONNECT」が5以上。 |

| ステージ4 |
|---|
| ・悟空が人造人間19号と闘う。 |
| ・ベジータが人造人間19号を倒す。 |
| ・ピッコロが人造人間20号と闘う。 |
| ・ピッコロが人造人間17号と闘う。 |
| ・ベジータが人造人間18号と闘う。 |
| ・トランクスと人造人間18号が闘う。 |
| ・ステージクリアまでクリリンが一度も戦闘しない。 |
| ・ステージクリアまで悟飯が一度も戦闘しない。 |
| ・「Hi CONNECT」が6以上。 |

| ステージ5 |
|---|
| ・悟空とセルが1対1で闘う。 |
| ・ベジータがセルジュニアと闘う。 |
| ・トランクスがセルジュニアと闘う。 |
| ・クリリンがセルジュニアと闘う。 |
| ・ピッコロがセルジュニアと闘う。 |
| ・悟飯がセルジュニアを3体以上倒す。 |
| ・トランクスがセルに倒される。 |
| ・悟空がセルに倒される。 |
| ・悟飯がセルを倒す。 |
| ・「Hi CONNECT」が7以上。 |

## ドラゴンボールZ 真武闘伝

### ●ゲームスピードを変えられる

タイトル画面でLとXを同時に押すと、ゲームスピードを遅くすることができる。同様に、LとZを同時に押すとゲームスピードを高速に、2P側のLとRとZを同時に押すと超高速にすることができる。

### ●天下一武道会モード

モードセレクトの時、スタートを押して決定すると、旧武舞台ステージでプレイすることができる。

### ●隠し必殺技

各キャラにはマニュアルに載っていない必殺技が

存在する。コマンドは下記の表を参照してほしい。

| 孫悟空 | |
|---|---|
| 龍激脚 | ←↙↓+B |
| 超かめはめ波 | ←↙↓↘→+C |
| メテオスマッシュ | ←→↘↓↙←+A |
| 瞬間移動かめはめ波 | パワーMAX時、至近距離で←↙↓↘→+C |

| 超サイヤ人3孫悟空 | |
|---|---|
| スラッシュダウンキック | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| トリプルコンビネーション | ←↙↓+B |
| スーパーメテオスパーク | ↓↙←↙↓↘→+A |
| 瞬間移動かめはめ波 | パワーMAX時、至近距離で←↙↓↘→+C |

※スーパーメテオスパークはパワー制限あり。

| 少年孫悟飯 | |
|---|---|
| 舞空脚 | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| ハイパー爆裂ラッシュ | →←→↘↓+A |
| 爆裂スパーク | →←↙↓↘→+C |

※爆裂スパークはパワー制限あり。

| 孫悟天 | |
|---|---|
| うそ泣きコンビネーション | →↘↓↙←+A |
| ネオリスボンスラッシュ | ←→↘↓↙←+A |
| ガトリングスパーク | ↙（タメ）↓↘→+C |

※ガトリングスパークはパワー制限あり。

| 凶戦士ベジータ | |
|---|---|
| スラッシュニーダウン | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| ファイナルクラッシュ | →↘↓↙←+A |
| ファイナルスパーク | ↙（タメ）↓↘→+C |

※ファイナルスパークはライフ、パワー制限あり。

| TRUNKS | |
|---|---|
| ウェーブショック | （ジャンプ中）→↘↓+C |
| ローリングプレス | →↘↓↙←+A |
| スーパーバーニングラッシュ | →←↙↓↘→+B |

※スーパーバーニングラッシュはライフ制限あり。

| トランクス | |
|---|---|
| ジャンプニーリフト | ↓↘→+B |
| ネオスプリットラッシュ | →←→↘↓+A |
| バーニングスパーク | →←↙↓↘→+C |

※バーニングスパークはパワー制限あり。

| ゴテンクス | |
|---|---|
| ローリング飛び退き | →↘↓↙←+B |
| 勝利の究極死神ラッシュ | ↓↙←→+A |
| やったぜ逆転ミラクルアタック | ←↙↓↘→+A |

| ピッコロ | |
|---|---|
| 舞空脚 | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| ソニックキック | ↓↙←+B |
| 超爆裂アタック | →←→↘↓+A |

※超爆裂アタックはライフ制限あり。

| クリリン | |
|---|---|
| スラッシュダウンキック | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| 亀仙流激烈乱舞 | ↓↙←↙↓↘→+A |

※亀仙流激烈乱舞はライフ制限あり。

| 天津飯 | |
|---|---|
| 貫烈斬 | →←↙↓↘→+C |
| 鶴仙流牙流拳 | →←→↘↓+A |

| 亀仙人 | |
|---|---|
| 亀仙流連激杖 | ↓↘→+A |
| 亀仙流健康連脚 | ↓↙←+B |
| 亀仙流究極乱舞 | ↓↙←→+A |

※亀仙人はデモ必殺技をかき消すことができない。

| ザーボン | |
|---|---|
| ヒールシュート | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| サマーソルトシュート | ↓↘→+B |
| ビューティフルスマッシュ | →←→↘↓+A |

| リクーム | |
|---|---|
| バタフライアタック | →↘↓↙←+A |
| デッドリーブリーカー | ↓↙←→+A |

| ギニュー隊長 | |
|---|---|
| ヒップクラッシュ | ←↙↓+A |
| ギニューキック | ←↙↓↘→+B |
| ファイティングボンバー | →↘↓↘→+C |
| スペシャルファイティングダンス | →←↙↓+A |

| フリーザ | |
|---|---|
| サイコキネシス | ↙（タメ）↓↘→+C |
| スラッシュダウンキック | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| デスドライブ | →←→↘↓+A |
| サイコキネシスアタック | →↘↓↘→+C |

※サイコキネシスアタックはパワー制限あり。

| 人造人間16号 | |
|---|---|
| ヘルズスロー | →←→+A |
| アースシェイキングボム | ←→↘↓↙←+A |

| 人造人間18号 | |
|---|---|
| スラッシュダンス | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| ブラッディーラッシュ | ←→↘↓↙←+A |
| ブラッディースパーク | →←↙↓↘→+C |

※人造人間18号は、デモ必殺技をかき消すとバリアになる。ブラッディースパークはパワー制限あり。

| セル | |
|---|---|
| パーフェクトシュート | →←↙↓+A |
| グランドスライダ | ↓↙←+B |
| パーフェクトアタック | →↘↓↙←+A |
| スーパーニードルラッシュ | ↙（タメ）↓↘→+C |

※セルは、デモ必殺技をかき消すとバリアになる。スーパーニードルラッシュはパワー制限あり。

| 界王神 | |
|---|---|
| スラッシュダウンキック | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| 激烈神王脚 | ↓↙←+B |
| 激烈界王神ラッシュ | →↘↓↙←+A |

| ダーブラ | |
|---|---|
| デスインフェルノ | →←↙↓↘→+C |

※デスインフェルノはライフ制限あり。

| 魔人ブウ | |
|---|---|
| ブウアッパー | ↙↗+A |
| ブウパレード | ↓↙←→+A |
| スーパーヒップクラッシュ | →←↙↓+A |

| 超ブウ | |
|---|---|
| スーパーブウパンチ | →↘↓+A |
| エルボーラッシュ | ↓↙←→+A |
| スラッシュダウンキック | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| スーパーブウアタック | →↘↓↙←+B |
| ダブルキック | ↓↘→+B |
| スーパーブウシュート | →←→↘↓+A |

| Mr.サタン | |
|---|---|
| 秘密のバズーカー | →↘↓↘→+C |
| 逆襲のミサイル | →←↙↓↘→+B |

※Mr.サタンはデモ必殺技をガードおよび弾くことしかできない。

| グレートサイヤマン | |
|---|---|
| 大回転アタック | ←↙↓↘→+B |
| 大車輪キック | ←↙↓+B |
| グレートニーアタック | →←→+B |
| 正義のグレートアタック | ↓↙←→+A |

| 少年孫悟空 | |
|---|---|
| スラッシュダウンキック | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| 亀仙流爆裂乱舞 | →←→↘↓+A |
| 残像拳 | ↙（タメ）↗+B |

※少年孫悟空は、デモ必殺技をかき消すことができない。

| ゴジータ | |
|---|---|
| スラッシュダウンキック | （ジャンプ中）→↘↓+B |
| ファイナルメテオアタック | →←↙↓↘→+B |
| ファイナルギャリックキャノン | →↘↓↘→+C |

※ファイナルギャリックキャノンは、パワー制限あり。

## ドラゴンマスターシルク ～SEGA SATURN～

### ●経験値UP

| |
|---|
| ①全員のHPが満タンの状態で小窓のカード「Wild Turkey」を取る。レベルアップに要する経験値は6。 |
| ②全員のMPが満タンの状態で小窓のカード「Power Leaf」を取る。レベルアップに要する経験値は6。 |
| ③全員のHP／MPとも満タンの時に、小窓のカード「Holy Cure」を取ると、①②よりも多く経験値がもらえる。レベルアップに要する経験値は2。 |

### ●デーモンバスターがもらえる

スパイクブーツを手に入れずにキザーンに会うと「デーモンバスター」をもらえる。

### ●酒場でムービーを見る

ゲームをクリアしてエンディングを見終わった後

にもう一度ゲームを始めると、酒場でムービーを見ることができる「想いで酒」メニューが追加されている。また、ゲームをクリアするのに使用したセーブデータにペンダントのマークが付いているので、そのデータをロードしても、酒場でムービーを見ることができる。

## 首領蜂

**●VSスコアアタック**

2Pパッドの AとBとCを押しながらスコアアタックを選択すると、VSスコアアタックをプレイできる。これは、スコアアタックを2人同時プレイをして、スコア、撃墜数、MXGPから2項目が相手を上回れば勝ちというモードだ。

**●エクストラオプション**

アーケードモードをクリアすると、モード選択画面にエクストラオプションが追加される。このモードでは、自機数やエクステンド、パッドの設定やサウンドテストなどができる。

# な

## NiGHTS

**●マップが動く**

「DREAM DATA」の画面で、ステージマップの回転を自由に変えられる。ちなみにLで左回転、Rで右回転、LとRの同時押しで回転をストップできる。

## NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-#1 "闇の扉"

**●メッセージの表示速度を変える**

ゲーム中、RとAを押し続けると、メッセージが早く表示される。また、Lを押し続けると、メッセージがゆっくりと表示される。

## ナイトストライカーS

**●URAモード**

タイトル画面でL、X、Y、Z、R、L、Rの順に押すとURAモードになる。URAモードでは、タイトル画面でXを押しながらスタートを押すと、オリジナルステージのステージセレクトが、タイトル画面でYを押しながらスタートを押すと、エクストラステージのステージセレクトが可能になる。また、コンフィグ内のSHOOT SPEEDの項目をHOMINGにすると自機のレーザーが誘導レーザーに、SYNCにすると自機のレーザーの連射が超高速になる。

# に

## 2TAX GOLD

**●裏メニュー**

ゲームを起動させ、「HUMAN」のロゴが表示されたら⬆+B、⬇+Y、⬅+C、➡+A、L+Z、R+Xの順に入力し、ロゴが消え始めたらスタートを押す。すると、ストーリーを見るだけの「STORYみるみゃ〜」モード、ゲームをやるだけの「GAMEやるみゃ〜」モードが現れる。

**●背景をチェンジ**

プレイ中、パニックゾーンで2PのA、B、C、X、Y、Zのどれかを押すと背景が変わる。

## 2度あることはサンドア〜ル

**●ボスゲームをフリープレイ**

フリープレイモードのメイン画面で上、上、下、下、右、左、右、左、Bの順に押す。Bを押してメイン画面に戻ると、ボスゲームがプレイ可能になる。

**●ボーナスゲームをフリープレイ**

フリープレイモードのメイン画面で下、下、上、上、左、右、左、右、Bの順に押す。Bを押してメイン画面に戻ると、ボーナスゲームがプレイ可能になる。また、エンディングとスタッフロールも見ることができるようになる。

**●無限コンティニュー**

メインメニューで「アーケード」の選択後、難易度設定画面で、LとRを押しながら3秒以内に上、上、下、下、右、左、右、左、Yの順に押す。すると、アーケードモードで無限コンティニューが可能になる。

**●デバッグモード**

オリジナルモードをプレイ中、ポーズをかけて2P側で上、上、下、下、左、右、左、右、Yの順に押す。すると、画面上部にそのときの難易度が表示される。また、コマンド入力後、メーカーのロゴ画面からZを押し続けてスタートするとステージ2から、Rを押し続けてスタートするとステージ3から、Lを押し続けてスタートするとステージ4からプレイを開始できる。

## NINKU—忍空— 〜強気な奴等の大激突!〜

**●ちびキャラモード**

タイトル画面に「Press Start Button」と表示されている時に、下を押しながら、左右に15回押す(斜め方向に入れる)。すると、ちびキャラモードでプレイできる。

**●高速モード**

まず、プレイ中にポーズをかける。そして、1P側と2P側のRとBと左上を押しながらポーズを解除すると、高速モードになる(ならないステージもある)。

**●カメラ位置を切り替える**

プレイ中に、1P側と2P側のRとLとYと右下を押しながらポーズをかけると、カメラ位置を切り替えられる。

**●エンディングを見る**

セガのロゴが表示されている時に、1P側のLと左下、2P側のRと右上を押し続けると、いきなりエンディングが見られる。

**●コンピュータキャラクターを選択**

「対戦だぞ」モードでキャラクターを選択した後、L、R、X、Cを押し続ける。すると、コンピュータのキャラクター(相手)が選択可能になる。

# ね

## 熱血親子

**●別バージョンのヒットマーク**

プレイ中にポーズをかけて、上とCを押しながら解除すると、ヒットマーク(敵に攻撃した時のグラフィック)が爆発のようなグラフィックに変わる。元に戻したい場合は、もう一度同じ操作をすること。

**●特殊な操作と技**

このゲームには説明書には掲載されていない特殊な操作がいくつかあるので、ここで解説しておこう。

**【Rで防御】**

R(ボタン設定が初期状態の場合)を押したまま操作すると、キャラクターの向きを固定したまま移動できる。これを利用すると、敵のほうを向いたまま後ずさりも可能だ。ちなみにこの状態で攻撃を受けると、少しだけダメージを軽減できる。

**【寅太郎のバク転】**

寅太郎を使用している場合に限り、Rで向きを固定した状態で方向ボタンを後ろへすばやく2回押すと、バク転ができる。

**【乱童の強力なキック】**

ジャンプキックを地面に着地するギリギリ前で出すと、通常よりも威力が強いキックが出せる。ただし、これは乱童のみ。

**【ナイフを刺す】**

ナイフを持った後、攻撃ボタンを長く押す(押しっぱなしでも可)と、刺すことができる(通常は投

げてしまう）。ただし、この操作も乱童のみ。

**【ダイナマイトパイルドライバー】**

乱童でパイルドライバーをかける時に、うまく二段ジャンプするとダイナマイトパイルドライバーになる（ただしタイミングが難しい）。

**【ダッシュキック】**

通常、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すとタックルやキックになるが、この時攻撃ボタンをすばやく2回押すと、ダッシュキックになる（寅太郎は不可）。

### ●コンティニュー時にキャラクターを変更

コンティニューする際、普通にスタートボタンを押すと使用キャラクターはそのままだが、Aを押しながらスタートを押すと乱童、Bなら理緒、Cなら寅太郎とキャラを変えて再開できる。

### ●隠し必殺技

乱童と理緒のみ、説明書には掲載されていない隠し必殺技があるので、こちらも併せて解説しておこう（コマンドはキャラクターが右向きの場合のものなので、左向きの時は左右対称にすること）。なお、以下の必殺技のうち親父ストレート、親父バーストラッシュ、プレッシャーウェーブ、ハンマーブリッドは、普通にコマンド入力すると出せない（途中で後ろを向くため）ので、キャラクターの向きをRで固定してから使うこと。ちなみに、通常攻撃を1発出してそれにキャンセルをかけたり、敵をつかんで向きを固定してからコマンド入力といった工夫をすれば、Rを使わなくても出せる。

| 乱童 | |
|---|---|
| 親父スマッシュ | ↑↓→＋攻撃ボタン（ジャンプ中にも入力可能） |
| 親父ストレート | →↓←＋攻撃ボタン |
| 親父バーストラッシュ | ↑↓←＋攻撃ボタン（体力の残りが少ない場合のみ） |

| 理緒 | |
|---|---|
| ハンマーブリッド | ←→←＋攻撃ボタン |
| プレッシャーウェーブ | ↓↙←＋攻撃ボタンかジャンプボタン（ジャンプ中も、攻撃ボタンなら出せる） |
| ジェットスピンアタック | ↓↘→＋ジャンプボタン（ジャンプ中も出せる。ただし、その際はコマンドを左右対称にすること） |

# の

## 野々村病院の人々

### ●ロゴを動かせる

ゲームを起動させたあと、A、B、C、X、Y、Zを押し続けるとメーカーのロゴマークが表示される。このロゴマークを方向ボタンで拡大縮小、LかRで回転させられる。

### ●謎の顔が現れる

タイトル画面で病院が表示されたらB、C、スタートを同時に押したまま、最初の雷の閃光と同時にAを押し続ける。うまくいけば、顔のようなものが画面に現れる。

## 信長の野望・天翔記

### ●隠しシナリオ

メニュー画面で「新しく始める」に合わせたら、LとRを押しながらXとZを同時に押す。すると、隠しシナリオ「本能寺の変」が追加され、プレイ可能になる。

# は

## バーチャコップ

### ●ランキングモード&オプションプラス1

途中でコンティニューしてもいいので、アーケードモードを、ステージ1、2、3の順にクリア（最後にファングを倒す）する。すると、タイトル画面にランキングモードが加わる。また、オプションに入ると難易度とクレジット数の設定内容が増えている他、新たにオプションプラス（ミラーモードなど）が選べるようになっている。

### ●ランキングモード&オプションプラス2

セガのロゴとAM2研のロゴが続けて表示されている間に、リロードのボタン（パッドとマウスの場合）を押しながら上、下、左、右の順に押すと、アーケードモードをクリアしなくてもランキングモードとオプションプラスが選べるようになる。なお、バーチャガンの場合は、最初に銃口を画面中央に向けて、上、下、左、右の順に、画面外を1発ずつ撃つ。ただし、1発撃つごとに画面中央を通過するように銃口を向けること。

### ●背景が変化

上記の方法でオプションプラスを出し、「BOOK KEEPER」の「NUMBER OF GAMES」の数字が80以上で4の倍数の時にデモ画面を出すと、本体内蔵時計の時間帯に合わせて背景が変化している。ちなみに6時～16時は青空、16時～19時は夕焼け、19時～6時は夜空が見られる。

### ●コマンド入力でミラーモードに

ステージセレクト画面で、S、R、S、S、S、R、R、Sの順に押す（Sはショットボタン、Rはリロードボタン）。この際、最後のショットボタンで選択したいステージのパネルを撃つように調整しよう。すると、そのステージのみミラーモードでプレイ可能になる。他のステージもミラーモードにしたい場合は、そのつど同じ要領でボタンを押すこと。

### ●ネームエントリーのタイムを増やす

ネームエントリー画面で、他の文字を撃たずに「BS」だけを10回連続で撃つ。すると、成功した場合は悲鳴が聞こえると同時に、残りタイムが99に増える。

### ●エンディングを見られる

各ステージのボスが出現するときにB、X、Zを押し続ける。すると、そのステージのエンディングを見ることができる。この裏技を使えば、ステージ3をクリアするだけで真のボス、ファングと戦うことができる。

### ●ポーズの表示を消せる

ポーズ中にX、Y、Zを押し続けると、ボタンを押している間「PAUSE」の表示が消える。また、ポーズ中にX、Y、Zを押しながらLを押すと、ポーズ中のカーソルが消える。なお、これらの裏技はパッドでしかできない。

### ●ガンセレクト

アドバタイズデモ中のセガのロゴ、またはAM2研のロゴの表示中にコマンドを入力。オプションプラスモードのガンセレクトをオンにすると、ポーズ中にリロードの操作をすることで、好きな銃を選択できる。コマンドは、パッドの場合はリロードボタンを押しながら下、上、右、左、上、上、左、右の順に押す。バーチャガンの場合は、画面中央に照準を合わせたところから下、上、右、左、上、上、左、右の順に画面外を撃つ。ただし、1回画面外を撃つごとに、照準を画面中央に戻すこと。なお、この裏技はサターン本体のメモリに空きがない場合はでき

ないので注意しよう。

## バーチャコップ2

### ●いきなりファングと戦える

ステージセレクト画面で、ＢＩＧＩＮＥＲの文字の下の矢印を４回続けて撃つ。すると、真のボス、ジョー・ファングといきなり戦うことができる。

### ●キャラセレクト

まず、サターン本体にパッドを接続しておく。そして、ステージセレクト後にX、Y、Zのいずれかのボタンを押し続ける。すると、ステージの最初と最後のシーンで登場するキャラを選択することができる。登場するキャラはXの場合はレイジ、Yの場合はスマーティ、Zの場合はジャネットになる。なお、この裏技はバーチャガンではできないので、バーチャガンでプレイする場合はＣＤのアクセス後に差し替える必要がある。

### ●オプションプラス

ゲームをクリアした後オプションモードに入ると、クレジットの項目に無制限モードが追加され、無限コンティニューが可能になる。また、オプションモード内に、もう１種類画面が（オプションプラスモード）が追加される。オプションプラスモードには、日本語/英語のメッセージ切り替えができる「LANGUAGE」、ステージが左右反転するミラーモードが選択できる「MIRROR」、プレイデータを閲覧できる「BOOK KEEP」、さらに「？？？？？」の項目がある。

### ●ビッグヘッドモード

AM２研ソフトおなじみのデカ頭モードは、この「バーチャコップ２」にも存在する。ＦＩＬＥ４を１回クリアし、「BOOK KEEP」の「NUMBER OF GAME」を58以上にして追加オプションに入ると、オプション画面の「????????」が「BIG HEAD」となり、2.5頭身のコップ達が現れる。

### ●スペシャルウェポンが使える

まず、オプションプラスモードの「????????」の項目を開いておく。次に、２Ｐパッドで、セガのロゴが表示されているときに上、上、下、下、A、B、Cの順に押す。そして、ガンセレクトモードをＯＮに設定し、プレイ中にリロードの操作をすると、スペシャルウェポンが選択できる。

### ●アドバタイズでスタッフロール

アドバタイズでブルが登場するシーンの前に、１Ｐ側と２Ｐ側のAを押しておく。すると、スタッフロールが流れる。

### ●オープニングデモをキャンセル

トリガーを引きながら（ショットボタンを押しながら）スタートを押すと、ゲームスタート時のデモをキャンセルできる。

### ●オプション画面のＣＧを見られる

オプション画面の１ページ目でＬとＲを同時に押すと、文字が消えてバックのＣＧのみを見ることができる。

### ●ＰＡＵＳＥ表示を消去

ゲーム中にポーズをかけ、XとYとZを同時に押す。すると、ポーズ中の文字表字を消すことができる。

### ●すべての条件を満たす究極の裏技

これはバーチャガンがないと使えない裏技。オプションプラススペシャルウェポンの使用やビッグヘッドモードなど、１回の入力で、裏技その他すべての条件がそろう究極のコマンドだ。１Ｐ側にバーチャガン、２Ｐ側にパッドを接続し、タイトル画面で上、下、上、下、A、X、B、Y、C、Zと入力する。最初からフル装備でプレイできる。

### ●敵キャラがランダムに登場

敵キャラがランダムに登場する。モード選択時にパッドのRを押しながら「ARCADE」モードを決定すること。

## バーチャファイター（バーチャファイター リミックス）

### ●デュラルを使用可能にする

アーケードモードかＶＳモードのキャラクター選択画面で下、上、右の順に押したあと、左とAを同時に押す。成功した場合は効果音が鳴り、デュラルがプレイヤーキャラクターとして使えるようになる。ただし、段位認定モードでは使えない（効果音は聞こえる）。

**デュラル技表**

**〈固有技〉**

| 技名 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| 烈掌 | PP | |
| 葉重ね | PK | |
| 烈掌脚 | PPK | |
| ダブルジョイントバット | →PK | |
| エルボーハンマー | →←P | |
| 連環腿 | →→KK | |
| 雷龍飛翔脚 | →→P+K+G | |
| 肘打ち | →P | |
| 旋蹴り | ⇓K+G | |
| 旋風蹴り | ←←K | |
| 回転地擂り脚 | ⇐↙↓↘⇒K | |
| 後転地擂り脚 | ⇒↘↓↙⇐K | |
| 散弾撃 | PPP | |
| 散弾裏蹴り | PPPK | |
| 鉄山靠 | ←→→P+K | |
| 連捶背旋腿 | →→P+KPPK | |
| 旋風牙 | K+G | |
| 連拳旋風牙 | PK+G | PヒットごにK+G |
| アックスラリアット | →→P | |
| ニーアタック | →K | |
| トーキック | ↓K | |
| ジャックナイフキック | ↘K | |

**〈追い打ち攻撃〉**

| 技名 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| 飛翔撃 | ↑P | 敵ダウン時 |
| 槍下炮 | ↘P | 敵ダウン時 |

**〈投げ技〉**

| 技名 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| 心意把 | ↙→P | 投げ間合いで |
| 鶴子穿林 | ←↘P+K | 投げ間合いで |
| 影霞 | ⇐⇒P | 投げ間合いで |
| 天地頭落 | →↓P | 投げ間合いで |
| 柳車旋転 | ←P | 投げ間合いで |
| ボディリフト | ←←P | 投げ間合いで |
| スプラッシュマウンテン | ↓Kを当てて↓↘→P+K+G | |
| マシンガンニーリフト | ↓→K | しゃがんだ相手に |
| ブレーンバスター | P+G | 投げ間合いで |
| ボディスラム | →P | 投げ間合いで |
| ジャイアントスイング | ←↙↓↘→P | 投げ間合いで |
| ダブルアームスープレックス | ↙P+K+G | しゃがんだ相手に |
| アイアンクロー | ↓P | しゃがんだ相手に |
| パワーボム | ↘P+K+G | しゃがんだ相手に |

**※記号の見方**
**→＝矢印の方向のボタンを短く押す**
**⇒＝矢印の方向のボタンを長く押す**
**P＝パンチ**
**K＝キック**
**G＝ガード**
**＋＝同時押し**

### ●簡易セレクトモード

ＶＳモードで勝負がついたら、すぐにＬかR（１Ｐ側、２Ｐ側のどちらでも可）を押し続けると、簡易セレクトモードに入れる。このモードでは、次の勝負で使用するキャラクターとカラー（A、Cで異なるカラーが選べる）およびリングが選べる（勝者側のみ）。なお、あらかじめタイトル画面で上を17回押してからスタートを押してオプションモードに入りこの技を使うと、選べるキャラにデュラルが加わっている。

### ●スペシャルオプション

タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されている時に、上を12回押したら、すぐにスタートを押してオプションに入る。この時「KO！」の音声が聞こえたら成功。後はオプション画面でカーソルをＥＸＩＴの下へ移動させてAを押すと、新たな項目が出現。ステージセレクトと、

リングサイズの設定ができる。

**●段位認定モード**

アーケードモードを一度最後までクリアすると、タイトル画面で段位認定モード（ランキングモード）が選べるようになる。なお、タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されている時に、右下とCとYとLとRを押しながらスタートを押すと、アーケードモードをクリアしなくても選べるようになる。

**●マスクと帽子が取れるようになる**

段位認定モードが選べるようになった後は、カゲのマスクがはずれる。また、プレイ中にパイが攻撃を受けると、帽子が落ちるようになる。

**●真のアーケードモード**

タイトル画面でX、Y、Zを同時に押す。成功すると、タイトルのセガロゴ表示などが変化して、アーケードモードのシステムが業務用のものになる（コンティニュー時にキャラクター変更ができない、フリープレイ表示、ポーズ不可、リプレイのスキップがスタートボタンのみ……といった具合）。

**●デモにスタッフ名を表示**

タイトル画面の後のアドバタイズデモが表示されている時にAを押し続ける。すると、サターン版「バーチャファイター」の開発スタッフ名が表示される。

**●エンディングリプレイの視点を固定**

アーケードモードでデュラルのステージまで進んだら、3本目をうまくドローで終了させる。ただし、この時、結果的にプレイヤー側が勝利するようにうまく調整すること（たとえば、1本目にプレイヤーが勝ち、2本目をドローにするといったぐあい）。成功すれば、エンディングのリプレイの視点が、リングの中央に固定された状態になる。

**●リングを消す**

アーケードモードをクリアして、ネームエントリー画面になったら、コントローラーでリセット（A、B、Cを押しながらスタートを押す）する。その後、再びゲームを始めると、リングが表示されなくなる（見えないだけで、実際にはある）。元の状態に戻したい場合は、一度タイトル画面からアドバタイズデモに進ませればいい。なお、この現象のみ「バーチャファイターリミックス」では起きない。

**●カゲの声が2種類のみになる**

VSモードのプレイ中、どちらかのプレイヤーの連勝表示数が4n＋3（3勝、7勝、11勝……と、以下3ずつ足していく）の時にカゲを使用して、なおかつカゲのステージ（簡易セレクトモードを使うと確実）で勝負する。すると、カゲが「南夢〜」と「修行が足りん！」の音声しかしゃべらなくなる。ちなみに、相手の体力が51以上なら「南夢〜」、50以下の時は「修行が足りん！」としゃべる。

**●鉄山靠投げ**

対戦プレイなどで、アキラが鉄山靠を出したら、それをガードするか離れた場所でかわす。そしてすぐに投げ技（G＋Pでも、コマンドの投げ技でも可）を入力すると、間合いに関係なく（かなり離れていても）無条件でアキラを投げられる。ちなみにこれは、ジェフリーのトーキックスプラッシュマウンテンのような、一種のバグ技である。

## バーチャファイターキッズ

**●クリスタルデュラル出現1**

ランクハードでクリアすると、クリスタルデュラルと闘うことができる。さらにステージに水がない状態でプレイできる。

**●デュラル使用コマンド**

キャラ選択画面で、下、上、右の順に押したあと、Aと左を同時に押すと銀色デュラルを、同様に下、上、右の順に押したあと、Aと右を同時に押すと金色デュラルを自キャラとして使えるようになる。

**●クリスタルデュラル出現2**

デュラル使用コマンドで、銀色、金色のどちらでもかまわないのでデュラルを選択する。そして、ロード中にCを押し続けるとクリスタルデュラルが使用可能になる。

**●キッズモードでお手軽針鼠弾**

キッズモードでカゲを使用中に、下、P、Gを同時に1秒間押し続け、Gを離すと針鼠弾が8回出る。

**●記録モードの隠し機能**

「VS RECORD」でスタートを押すと、さらに詳しいデータを見ることができる。また、「TIME RECORD」でLかRを押すとスクロールが早くなる。

**●観戦モードのカメラアングル変更**

観戦モード中にボタンを押すと、アングルが切り替わる。

**●コンボつく〜るの便利機能**

コンボつく〜るモードで2P側のZを2回押すと、インフォのメッセージを消すことができる。

**●つく〜るマスターモード**

まず、お好みパッドでスペシャル使用回数を1P、2P共に無限に設定する。そして、キャラ選択画面でキャラを決めたあと、ノーマルにカーソルを合わせて上を10回以上押す。画面に「TUKUURU MASTER MODE」と出れば成功だ。このモードでは、コンボつく〜るモードで作ったコンボでも先行入力が可能になり、アキラスペシャルや針鼠弾も簡単に出せるようになる。

**●ワイヤーフレームモード**

ノーマルとキッズの選択をするときに、Lを押しながら決定すると、キャラがワイヤーフレームになる。

## バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント～

**●音声のモードを変更する**

メインメニュー画面でXを押しながらオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのままカラオケのサウンドが流れる。また、同様にXを押しながらカラオケを選ぶと、カラオケ映像＋ボーカル入りのサウンドになる。

## バーチャファイターCGポートレートシリーズ VOL.2～ジャッキー・ブライアント～

**●音声のモードを変更する**

メインメニュー画面でXを押しながらオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのままカラオケのサウンドが流れる。また、同様にXを押しながらカラオケを選ぶと、カラオケ映像＋ボーカル入りのサウンドになる。

## バーチャファイター2

**●デュラルを使用可能にする**

キャラクター選択画面で、下、上、右の順に押した後、左とAを同時に押す。すると、デュラル（銀色）をプレイヤーキャラクターとして使うことができる。また、同じ要領で下、上、左の順に押した後、右とAを同時に押すと、金色のデュラルを使うことも可能。

**デュラル技表**

**〈固有技〉**

| 技名 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| 烈掌 | PP | |
| 葉重ね | PK | |
| 烈掌脚 | PPK | |
| コンボエルボー | PP➡P | |
| コンボエルボーサマー | PP➡P(⬉or⬅)K | |
| エルボー | ➡P | |
| エルボーサマー | ➡P(⬉or⬅) K | |
| ダブルジョイントバット | ➡PK | |
| エルボーハンマー | ➡P⬅P | |
| 膝蹴り | ➡K | |
| ライジングニー | ⬇➡K | |
| 右端脚 | ➡➡K | |
| 連環腿 | ➡➡KK | |
| 流影脚 | ➡➡➡K | |

| 虎脚背転 | ↖↖K | |
|---|---|---|
| 水車蹴り | ↖K＋G | |
| 地走り | ↙K | |
| 幻葉 | ←K＋G | |
| 旋蹴り | ↓K＋G | |
| 浮身連脚 | →→K＋G | |
| 雷龍飛翔脚 | →→P＋K＋G | |
| 後転 | →↘↓↙← | |
| 後転地摺り脚 | →↘↓↙←K | |
| 躍歩頂肘 | →→→P | |
| 箭疾歩 | →←→→P | |
| 鉄山靠 | ←→→P＋K | |
| ヘッドバット | ↘→P＋K | |

〈追い打ち攻撃〉

| 技名 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| 槍下砲 | ↘P | 敵ダウン時 |
| ストンピング | ↘K | 敵ダウン時 |

〈投げ技〉

| 技名 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| 心意把 | ↙→P | 投げ間合いで |
| 鶴子穿林 | ←↘P＋K | 投げ間合いで |
| 大纏崩捶 | →←→P＋K | 投げ間合いで |
| 影霞 | ←→P | 投げ間合いで |
| 刀霞 | P＋K＋G | 投げ間合いで |
| 弧延落 | ←P | 投げ間合いで |
| ネックブリーカードロップ | →→P | 投げ間合いで |
| ボディーリフト | ←P＋G | 投げ間合いで |
| スプラッシュマウンテン | ↘↘P＋K | 投げ間合いで |
| マシンガンニーリフト | (↓)K | しゃがんだ相手に |
| ブレーンバスター | P＋G | 投げ間合いで |
| フランケンシュタイナー | ↗K＋G | 投げ間合いで |
| タイガードライバー | ↘P＋K＋G | しゃがんだ相手に |
| ジャイアントスイング | ←↙↓↘→P | 投げ間合いで |

〈返し技〉

| 技名 | コマンド | 備考 |
|---|---|---|
| 外門頂肘 | G←P | 上右P返し |
| 揚炮 | G←P | 上左P返し |
| 単翼頂 | G←P | 上K返し |
| 背歩裏肘 | G↙P | 中K返し |
| 翻身単打 | G↓P | 下P返し |
| 双拍手 | G↓P | 下K返し |
| 上歩衝靠 | G↙P | 中K返し |
| 外門頂肘 | G↙P | 肘返し |
| 小手返し | ↓P | |

※記号の見方

→＝矢印の方向のボタンを短く押す

(→)＝矢印の方向のボタンを長く押す

P＝パンチ

K＝キック

G＝ガード

＋＝同時押し

### ●オプション＋（プラス）モード

コンティニューしてもかまわないので、同じキャラでコンピュータ戦（モードはアーケード、エキスパート、ランキングのどれでも可）をクリアする。そしてエンディングを見た後、オプションに入ると、新たなオプション画面（Rボタンを2回押すと出る）が1つ増えている。

### ●特別なエンディングを見る

エネミーレベルをハード（他の設定やモードは何でも可）にしたら、コンティニューをしてもかまわないので、1人プレイでデュラルまで勝ち進む。そしてデュラルにKO勝ち（勝った後、デュラルがリングから落ちていないこと）すると、特別なエンディング映像が見られる。ただし、途中で乱入されたり、コンティニュー時にキャラクターを変えた場合は見られない。

### ●ウォッチモードの視点を変更

ウォッチモードの時にXを押すと、画面のカメラアングルがランダムに変化するモードになる。元に戻す場合は、再びXを押すこと。

### ●BGMを「VF」版にする

キャラクター選択画面でRを押し続けて、そのままバトルが始まるまで待つ。すると、BGMが「バーチャファイター」のサラのステージのものになる。同じ要領で、2P側のRを押しておくと、「バーチャファイター」のジャッキーのステージのものになる。

### ●ネームエントリーの条件

ネームエントリーは、オプションで難易度や体力がデフォルト設定（一番最初に起動した時の初期状態）になっている場合か、ランキングモードでプレイしている時のみ入ることができる。

### ●ネームエントリーのお楽しみ

勝敗が決まってからネームエントリー画面になるまで、X、Lを押し続けていると、動きがスローになる。同様に、A、Z、上を押し続けると文字がシュンの攻撃を、X、Y、Z、L、Rを押し続けると文字がデュラルの攻撃をしてくるようになる。

### ●スローリプレイ

KO勝ちした後、リプレイ画面になる前にA、B、Cを押し続けると、リプレイの動きがスローになる。なお、この裏技はアーケード版と異なり、回数制限がない。

### ●勝ちポーズセレクト

勝負に勝った直後、いずれかのボタン（G、P、K）を押し続けていると、好きな勝ちポーズが見られる（種類はそれぞれのボタンに対応）。

### ●座盤跌投げ

舜帝VSジェフリー戦で、舜帝が座盤跌で座っている時に、ジェフリーがパワーボムのコマンドを入力すると、間合いに関係なくパワーボムで投げることができる（前作の鉄山靠投げのような感じ）。

### ●外門トラップ

相手がアキラかデュラルの時に、こちらが単発の上段キックを出す。それを外門頂肘で返してきたら、すかさずガードボタンでキックをキャンセルすると、相手（アキラかデュラル）が小刻みに震える。なお、この状態でこちらがガードボタンを連打すると、互いの位置関係がおかしくなる。さらに、ガードボタン連打中に方向ボタンを左右に押すと、相手をリングアウトにすることもできる（一種のバグ）。

### ●2人一緒に勝ちポーズ

まず相手との体力に差をつける（ドローにしないため）。次に、体力が多いキャラが、体力が低いキャラの背後を取っている状態にする。そのままリング際まで移動して時間切れになるまで待ち、時間切れになった直後に体力が低いキャラがリングから落ちる（相手に押しだされて、足から落ちる）と、負けたキャラが勝ったキャラと同じ勝ちポーズをする。

### ●キー配置の簡易セレクト

キャラクター選択画面か、チームバトルの途中結果画面でLかRを押すと、画面下に現在のキー設定が表示される。この時、方向ボタンを左右に押すと、キー設定を変えることができる。

### ●スタッフロールの残像を増やす

エンディングのスタッフロール（途中でキャラクターを変えたり、乱入対戦をせずにクリアすると見られる。デュラルには負けても可）が流れている時に、ガードボタンを押すと、キャラクターの残像が増える。

### ●負け鷹が出現する

ジャッキーステージ（モードは何でも可）でプレイしている時に、1P側と2P側のX、Y、Zを押し続けると、山の彼方から鷹が出現する。さらに、CPU戦で相手よりも体力が多い状態で負けたら（リングアウトなど）、上を押したまま、コンティニューせずに待つ。すると、ゲームオーバーと同時に負けたキャラクターが鷹に連れていかれる。

### ●メッセージが出る

サターン本体のRAMとパワーメモリの両方にゲームデータがある場合に現れる、RAMとパワーメモリの選択画面に、内蔵タイマーの日付によってメッセージが表示される。例えば、1月1日には元日、9月23日にはアキラの誕生日のメッセージが出る。

### ●アドバタイズデモの空が変わる

NUMBER OF GAMESの数値が78を越えていて4の倍数の時、内蔵タイマーの時刻によってアドバタイズデモの空が変化する。時刻と空の組み合わせは以下の通り。6時～16時→青空。16時～19時→夕焼け、19時～6時→星空。

## バーチャルカジノ

### ●ムービーモード

サウンドテストで、全部の曲を再生する。各曲の

演奏時間は少しだけでOKだ。この後RとXを押しながらサウンドモードを抜けると、ゲーム中に流れるムービーのすべてを見ることができる。

**●フリープレイモードで大金持ち**
フリープレイモードのスロットマシンで、所持金が999万9900＄になるまでコインを借りる。この後さらにコインを借りて、EXITを選びコインを換金すると、大金を入手できる。

## バーチャル競艇

**●ペラをゲット**
教官が現役時代に使っていたというありがたいペラ。これをゲットする方法がある。優秀な成績を取ると与えられるこのペラは当然非売品。条件は競艇英雄列伝モードの実技試験で一度も負けずに3勝すること。

**●艇が突然加速する**
レース中に、敵艇と敵艇の間を無理やり押し分けて進むとプレイヤーの艇が一時的に加速する。

## バーチャルハイドライド

**●主人公復活技**
主人公が死んでしまったら、ゲームオーバー画面が表示されるより前にメニュー画面を出し、体力回復アイテムを使用する。すると、死んだはずの主人公が生き返る。

## バーチャルバレーボール

**●スタッフロール**
モードセレクト画面で、Xを5回、Yを14回、Zを4回の順に押す。その後、インフォメーションのプレイングマニュアルを選択すると、スタッフロールが見られる。

**●選手の動作パターンを見る**
モードセレクト画面で、Xを3回、Yを8回、Zを11回の順に押す。その後、インフォメーションのテクニカルタームを選択すると、選手の動作パターンが見られるモードになる（AかCを押すと、ポリゴン数が変化する）。

**●女性選手でプレイ**
モードセレクト画面で、Xを7回、Yを1回、Zを12回の順に押してからゲームを始めると、女性選手でプレイできる。

**●女性選手の動作パターンを見る**
モードセレクト画面で、Xを13回、Yを15回、Zを20回の順に押す。その後、インフォメーションのバレーボールガイドを選択すると、女性選手の動作パターンが見られるモードになる。

**●国旗と手を回転させる**
モードセレクトのチームセレクト画面かジャンケンの画面で、スタートを押しながら方向ボタンを押すと、国旗や手を回転させることができる。

**●いきなり試合が終わる**
好きなモードでゲームを始めてプレイ中にポーズをかける。そして、メニュー画面が出ていない状態でX、Y、Zを押しながらポーズを解除する。すると、いきなり試合が終わってしまう。

## バーチャレーシング セガサターン

**●スーパーカーが使える**
グランプリレースで、ゴーカートからF-1までのすべてのレースで優勝する。そこで、プラクティスモードの車種選択画面でZを押すとスーパーカーF-200が出現する。

**●ナイトレースができる**
モード選択画面で、A、X、Y、Z、スタートを同時に押す。すると、夜のコースでレースができる。モード選択画面で、再度同じコマンドを入力すれば昼のレースに戻すことができる。

**●オリジナルコース**
グランプリレースのネームエントリーで「XYZ」と登録する。そして、A、B、C、スタートを同時に押してリセットをかけ、アーケードモードを始める。すると、オリジナルのコースが7種類追加される。また、プラクティスモードでは、グランプリモードと同じ16台のマシンとレースをすることが可能になる。

**●車種選択時のお楽しみ**
車種選択画面でLかRを押すと、マシンを回転させて好きな角度から見ることができる。

## ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ

**●ビッグアイが使える**
モードセレクト画面で左、右、左、右、X、Y、Zの順に押す。笑い声が聞こえたら成功だ。モードセレクト画面に「BOSS SELECT」と表示され、ストーリーモード、VSモードでボスキャラのビッグアイが使えるようになる。

**●COMキャラのコマンドがわかる**
モードセレクト画面でX、X、Y、Y、Z、Zの順に押す。すると、モードセレクト画面に「COMMAND DISP」と表示され、COMキャラのコマンドが画面に表示されるようになる。

**●簡易オプション**
VSモードの対戦結果表示中にLかRを押し続けると、簡易オプションモードに入る。

## ハイパーデュエル

**●フリープレイ**
一度ゲームをクリアすると、クレジットが∞のフリープレイモードが追加される。

## HYPER REVERTHION

**●ミサラ＆クーマの隠し技**
ミサラでプレイ中に、ジャンプ中にCを押しながらBを押す。すると、ブーストゲージがなくなるまで空を飛ぶことができる。また、クーマでプレイ中に、下を2回押した後にAを押し続け、Aを離す。すると、Aを押した時間に比例して威力が上がる、隠し技を使うことができる。

**●おまけグラフィック**
難易度「MANIA」でストーリーモードをクリアすると、クリアしたキャラのグラフィックが表示される。

**●ランダムセレクト**
「TRY MODE」でキャラ選択の時にX、Y、Zのどれかを押すと、対戦相手がランダムで選択できる。また、「VS MODE」のキャラ選択でXを押すと自キャラが、Zを押すとレベルが、Yを押すと自キャラとレベルの両方がランダムで選択できる。

**●ボスセレクト**
「STORY MODE」を8キャラ全員でクリアすると、「TRY MODE」と「VS MODE」でボスキャラを使用できる。

## BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ

**●ステージセレクト**
タイトル画面に「START／OPTION」と

表示されている時に、B、上、Z、Z、B、A、B、Yの順に押す。成功すれば音声が鳴るので、後はゲームを始める。そしてプレイ中に上とLを押すと先のシーンへ進み、下とLを押すと前のシーンへ戻れる。

## 爆れつハンター

### ●スペシャルモード

ゲームを1回クリアすると、タイトル画面にスペシャルという項目が追加される。この項目を選択すると2つのミニゲームと1話から5話までのムービーを楽しむことができる。

## パズルボブル3

### ●裏面で遊ぶ

タイトル画面で1P側からA、左、右、Aと入力する。成功するとタイトル画面右下にドランクが現れる。

## パズルボブル2X

### ●裏面で遊べる

タイトル画面でX、左、右、Xの順に押す。画面の右下に「どらんく」が表示されれば成功だ。ひとりでパズルの内容が「ANOTHER WORLD」(裏面)になる。

### ●バブルが爆発

タイトル画面で下、Z、上、Zの順に押す。画面の右下に「もんすた」が表示されれば成功だ。バブルが割れるときに爆発が起きるようになる。さらに、タイトル画面で右、Y、Y、左の順に押すと、裏面でバブルが爆発するようになる。

### ●キャラセレクト

ステージをクリアしたら、クリアタイムの表示が消えるまで下の表のボタンを押し続ける。すると、次のステージからプレイヤーキャラが変わる。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ABXZ | がーご | ACYR | ぴかーる |
| ACYZ | かじゃく | AYZR | ちゅんちゅん |
| BCXY | もんすた | BCXR | まいた |
| ABCL | ばぶるん&ぼぶるん | BXZR | ちょっきんたぁ |
| | | CXYR | どらんく |
| ABXL | うーるん | XYZR | イラストばぶるん&イラストぼぶるん |
| ACZL | がらーにょ | | |
| AXZL | ぴるがん | | |
| BCYL | どらぼー | AYLR | ハンドル |
| BXYL | ばぶるんろぼ | BXLR | パソコン |
| ABZR | ぱっきぃ | CZLR | ウサギ |

## BATSUGUN

### ●クレジット増加技

まず、ゲーム中にポーズをかける。そして、ポーズをかけた方のコントローラーでA、B、A、B、X、A、Bと入力する。すると、コマンドを入力するごとにクレジットが増加する。

### ●エンディングの素顔

1PでTYPE-Cのアイスマンを使ってゲームをクリアし、エンディングが始まるまでAを押し続ける。すると、エンディングが通常のものと違い、アイスマンの素顔が見られるバージョンになっている。また、AとBを押し続けると、さらに違うバージョンのものが見られる。

## ハットトリックヒーローS

### ●熊谷チームが使える

アーケードモード以外のチームセレクト画面で、LとRを押しながらチームを決定する。すると、熊谷チームでプレイできる。なお、2P対戦の場合は、1P側が優先される。

### ●ユニット数が99になる

PK以外のモードで、自チームのエースをLとRを押しながら決定すると、4人分全員のユニットがMAXの99になる。

## ぱっぱらぱおーん

### ●シーンクリアコマンド

ゲーム中にRとXとCとスタートを押す。すると、次のシーンに進むことができる。

## バトルバ

### ●対戦プレイのロード画面が変わる

対戦プレイのコース決定の後のロード画面の絵が特定の日になると変わる。内蔵時計を変えれば簡単に見られる。

| ロード画面 | 期間 |
|---|---|
| 正月 | 1月1日～4日 |
| バレンタイン | 2月14日 |
| 夏休み | 7月25日～8月15日 |
| 宿題 | 8月16日～9月1日 |
| クリスマス | 12月24日・25日 |

### ●ボスセレクト

ストーリーモードを1回クリアしB級ライセンスを獲得すると、「Gell Bates」が使える。2回クリアすると「Dorry Yates」、3回クリアすると「Gato Yamada」が使えるようになる。

### ●マシンがなくてもレースに参加

対戦中、自分のマシンが破壊されドライバーだけの状態になってしまっても、対戦相手を助けたり、邪魔をしたりすることができる。方向ボタンで移動し、LとRを同時に押せば無敵状態に、その他のボタンはジャンプに対応している。

## バトルモンスターズ

### ●対戦モードの背景選択

VSモードでキャラクターを選択した後、AかCを押し続けると、対戦場所の選択画面に入れる。

### ●紫苑のもう1つの必殺技

紫苑を使用している時に「➡➡A+B」(これは右向きの時。左向きの時は左右対称にすること)と入力すると、「円月滑刀」という必殺技が出る(説明書に記載もれした必殺技)。

## ハングオンGP'95

### ●時間制限をフリーにする

モードセレクト画面でタイムトライアルに合わせた後、右、左、上、下、Zの順に押してから決定すると、時間設定がフリーになる。

### ●11台目のスペシャルマシン

使用できるバイクを10種類まで増やしたら、どのコースでもいいから29秒を切るレコードタイムを出す。すると、これまでのバイクとは比較にならないほどのスペシャルマシンが選択可能になる。

### ●隠されたコースを出現させる

オプション画面に入ったら、何もせずにBを押して、すぐにモードセレクト画面に戻る。次に、そのままの状態でR、R、L、R、Rの順に押す。すると、コースセレクト画面で4～6番目のコースがいきなり選べるようになっている(通常は条件を満たさないと選べない)。

### ●エンデュランスモードを出現させる

アドバタイズデモ中に、上、下、右、左の順に押し、その後X、Y、Zを同時に押す。すると、モードセレクト画面でエンデュランスがすぐに選べるようになる(これも通常は条件を満たさないと出ない)。

### ●アルバトロスが追ってくる

「Albatross Cliff Reef」コースでプレイしている時に、逆走したまま230km以上のスピードを出すと、アルバトロスがついてくる。

以下、次号に続く。

# サクラが満開です。

太正チックな新聞形式でつづられる音と映像の帝劇ファンクラブ通信。全国の大神少尉の熱い支持を受け、マルチメディア・デジタルファンディスク誕生。声優さんのインタビュームービーも満載。大好評発売中！

**サクラ大戦　花組通信　4,800円**
【デジタルファンディスク】
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1997　©RED 1996

- 「サクラ大戦」の情報満載！　音と映像で楽しむ、まったく新しい"マルチメディア"ファンクラブ通信。
- 新聞を読むように記事を指定すれば、さまざまなコーナーやイベントが展開。
- 帝劇「花組」６人のヒロインたちのコーナーはもちろん、本編では出番の少なかった「帝劇三人娘」も大活躍！
- 豪華声優陣のインタビュームービーも大量収録！



## ■サクラ大戦　帝撃シークレットファイル

本体価格1,437円
大好評発売中！

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1。ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター、メカの設定＆CGをCD-ROMに一挙収録！　未発表CGも掲載。
for SEGASATURN/Windows/Macintosh/3DO/PCFX
（セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売のセガサターンフォトCDオペレータかツインオペレータが必要です）
©SEGA ENTERPRISES LTD.1996
©RED1996

## ■サクラ大戦　原画＆設定資料集

本体価格1,942円
大好評発売中！

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！　帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。これぞ、帝撃・花組隊長必携の書！

この本だけの
充実！　帝都大辞典掲載
【弐大付録】
・描き下ろしポスター
・花組の戦闘コスチューム型紙

## ■花組対戦コラムス　オフィシャルガイド

本体価格933円　大好評発売中！

各ゲームモードから、基本テクニック、そしてプレイヤーキャラクターすべての基本特性にいたるまで徹底紹介。全ウラ技も一挙公開！　ストーリーモードをもっと楽しむためのステキな企画が盛りだくさん。初心者も上級者も、みんな大満足の「花コラ」独占攻略本。
©SEGA ENTERPRISES LTD.1990、1997
CHARACTER DESIGN©RED

SEGA SATURN PRESS!

# NEW RELEASE TITLE

## 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

今回も、本誌初登場タイトルが続々登場!
発売は、まだ先だが最新タイトルをチェック。


P100 ……ティンクルスタースプライツ
P101 ……メックウォリア2
P102 ……政界立志伝
P103 ……ルパン三世・クロニクル〈THE EARLY WORKS〉
P103 ……こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)
P103 ……古伝降霊術　百物語
P104 ……サウンドノベルツクール2
P104 ……日本プロ麻雀連盟公認　道場破り


# COMING SOON SOFT

## 発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売直前、話題のタイトルを集めたこのコーナー。
今回もバラエティに富んだラインナップだ。


P105 ……ゼロヨンチャンプ　DooZy-J Type-R
P110 ……桃太郎道中記
P112 ……魔導物語
P113 ……七つの秘館　戦慄の微笑
P114 ……プリティーサミー
P116 ……ウイルス
P118 ……フィッシング甲子園Ⅱ
P120 ……太平洋の嵐2
P122 ……SKULL FANG ～空牙外伝～
P124 ……ROOM MATE～涼子 in Summer Vacatioin～
P12 ……ダービー穴リスト

# NEW! ティンクルスタースプライツ

完成度 37%

●ADK●今秋発売予定●価格未定●対戦シューティング●全年齢推奨

対戦パズルとシューティングの楽しさを合わせ持ったシステム。敵を破壊し「連爆」させよう！

## シューティングで連鎖!? これが新しい対戦ゲームの形だ！

かわいい妖精が、互いの魔法を駆使して大激突！ 対戦パズルゲームの熱い駆け引きと、シューティングの爽快感を合わせた新ジャンル、対戦シューティングゲームの登場だ。前方から飛んでくるザコ敵をショットで撃ち、倒した敵の分だけ攻撃ザコを相手の陣地に送り込んで攻撃する。先に相手の体力をなくした方が勝ちだ。サターン版にはテーマソングが流れるオープニングムービーが追加され、新キャラクターも登場。ユーザーから募集したイラストをすべて掲載するイラストギャラリーも入り、オリジナル要素も充実している。

### 新キャラクター 美鈴キサラギ & 校長先生

美鈴キサラギは登場キャラクターが通う「ワンダーズ魔法学園」の先生。勉強そっちのけで冒険しているラン達の前に立ち塞がる。彼女がどういう形でストーリーに関わってくるのかはまだ謎。パンダの校長先生も謎の人物（？）だ。

### キャラクターのカワイさが人気！

かわいいキャラクターの魅力を、さらにアップさせるストーリーモード。主人公のランがファンタジックな世界を冒険するぞ。その中で登場する他のキャラクターの勝利デモでのセリフがインパクトあり。果たして冒険の結末は？

## ザコを使って強力な「連爆」攻撃をくり出そう！

### ザコどもを爆発させろ！

自機に向かって飛んでくるザコ敵を攻撃しよう。攻撃が当たるたびに色が変わり、赤色のザコを撃つと爆発する。これで他のザコを巻き込んで誘爆させれば「連爆」攻撃の完成だ。大きいザコほど爆発が大きく、周りの敵を巻き込みやすいぞ。

### 連爆で攻撃！

連爆が成功すると、より大量の攻撃ザコを敵側に送ることができる。相手から送られた攻撃ザコは、撃ち返すとさらに強力な特殊攻撃が使えるようになるぞ。相手のザコを連爆に巻き込んでさらに撃ち返せ。

### ボスを送り込め！

シューティングにはボスキャラがお約束だよね。打ち返した攻撃ザコの数が一定数を超えると、敵側にボスを送り込むことができるぞ。これで一発逆転も可能！ 逆にボスを送られたら、すかさずボムで回避せよ。



※画面はアーケード版のものです。

# メックウォリア2

●バンダイビジュアル●8月発売予定●5,800円●3Dシューティング・シミュレーション●全年齢推奨

完成度 95%

パソコン版が大ヒットしたロボットバトル。メックを駆り、過酷なミッションをクリアせよ！

## 民族の栄誉を担って繰り広げる一大メックバトル

DOS/V、WINDOWS95などのパソコン版が大ヒットし、現在シリーズ最新作「傭兵部隊」も絶好調の3Dロボットアクション「メックウォリア２」。“ロボットを操縦している”という、雰囲気としてのリアルさ、ネットワークによる臨場感たっぷりの通信対戦プレイが世界的人気の理由だ。サターン移植版では、対戦プレイができなくなった代わりに、コントロールパッドに対応した操作の簡略化、パワーアップアイテムの追加などが施されている。オリジナルの荒涼とした世界観の感触を再現しつつ、ポリゴンゲームファンにもとっつきやすい仕様へと変更されているのだ。また、バトルメック（このゲームでの戦闘用ロボットの呼称）や背景のグラフィックを大幅に強化。解像度こそ劣るものの、DOS/VのMMX対応バージョン並みの表現力を有している点にも注目したい。

「戦闘メカザブングル」の乾いた大地系の世界観が好きな人は要チェック。機能性重視型デザインのロボット達もいい感じだ。

メック操作の基礎中の基礎を実践的に学べる訓練モードもあるから、初心者でも大丈夫。インストラクターの口の悪さは我慢せよ。

## 状況・任務内容ともに多彩な48ものミッション

ジェイドファルコン氏族とウルフ氏族の宇宙規模での争いを描いている「メックウォリア2」。プレイヤーはいずれの氏族の戦士としてもゲームに参加可能。任務（ミッション）のつどに報告される状況を読むことにより、一つの戦争を多角的な視点で捉えられるといった楽しみもある。プレイヤーに課せられる任務は、特定の敵または施設の攻撃、防衛、護衛、あるいは戦闘巡回（パトロール）や偵察といった具合にバリエーションに富んでいる。しかも赴任した惑星の性質（大気、温度）や地形によって、作戦に必要な要素も変化するので、常に緊張感のあるプレイを楽しめるのだ。難易度は、戦術コンピュータの依存度によって3段階から選べる。これは任務遂行時に与えられる名誉ポイントにも影響する。イージー・レベルで全ミッションクリアしたら、次はスコア・アタックに挑戦せよ！

任務遂行、または失敗時に表示される状況報告では、プレイヤーの働きが戦役にどのように影響したかがわかる。何となく嬉しい。

もっとも緊張するのが、自軍施設の防衛。敵は四方八方から攻めてくるし、施設への誤射も避けなければならないしで、モー大変！

## メック選択 操作方法選択で 自分流プレイを！

各ミッション開始時には、あらかじめその任務に適した仕様のバトルメックが用意されているが、必ずそれに搭乗しなければならない、という法はない。出発前であれば、搭載武器のタイプや、あるいは重量制限の許す範囲で機体変更ができるので、メック操縦においてある種のスタイルや美学を貫きたいというこだわり派も納得だ。ちなみにバトルメックは、移動速度重視の最軽量仕様“ファイアーモス”から100トンクラスの重量級メック“ダイアーウルフ”まで全12タイプが用意されている。また、どのバトルメックを使用するかによってもミッションの難易度は変化する。ただ効率よくプレイするのに飽きたら、あえて無謀な戦場の狼（または鷹）を演じてみるのも一興だ。

# 政界立志伝～よい国・よい政治～

●BMGジャパン●6月27日発売●5,300円●ボードシミュレーションゲーム●全年齢推奨

完成度 90%

楽しみながら政治にくわしくなれるボードゲームが登場！　総理大臣になるのは大変なのだ。

## 総理大臣を目指す政治家ボードシミュレーションゲーム

消費税にアップアップするのは国民ばかり。日本は相変わらずの役人天国だ。そんな日本の政治家体験をできるボードゲームの登場だ。最大4 人までのパーティプレイが可能で、足りない人数はコンピューターが担当してくれる。ワイワイ楽しみながら、政治家の仕事をお勉強。晴れて総理大臣になった暁には、政治評論家の細川隆一郎の辛口の判定が待っているぞ。

### ゲームの流れ

市民マップ　政治家も元をただせば一市民。善行を重ねて知名度アップだ。
↓
選挙マップ　プラスイベントに止まるなどして、票田の獲得に励もう。
↓
市民マップ　国民の代表として、いよいよ活動開始。大臣を目指すのだ。
↓
大臣マップ　より重要な政治決定のイベントが目白押し。適切な判断を。
↓
総理大臣　プレーヤーの1人が総理大臣になった時点でゲームは終了。

3つのサイコロを操りながらダルマの形をしたコマを進めよう。選挙マップ以外は、周回マップなので急ぐ必要はない。じっくり楽しもう。

### 職業選択から始めよう

職業選択の自由は憲法で保証されているけれど、政治家になるのに有利になる職業が存在する。君ならどの職業を選ぶ？

### パラメーターを伸ばすのだ

二世のキャラは、やはり選挙民の大票田が魅力。知名度や人脈をアップしながら、きたるべき総選挙に備えよう。

### やった!! 初当選!!

ライバル達を押さえて、ダントツのトップ当選だ。これで市民マップをクリア。次の議員マップに進むことができる。

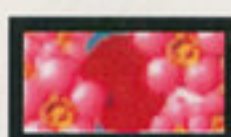
### 豊富なイベントがプレーヤーを飽きさせない

**指定されたマスを進む／戻る**
青の矢印は先へ、赤の矢印は元来た方向へ逆戻り。かなりの率で止まるのでドキドキだ。

**危険なイベント**
それまで取った行動によって、イベントの深刻さが異なる。裏金や賄賂ばかりだと……。

**ワープする**
残念ながらどこに飛ばされるかはわからない。マップ外には飛ばされないのでちょっと安心。

**致命的なイベント**
牢獄に閉じ込められたり、ひどい時は政治生命に関わるできごとが起こったりする。

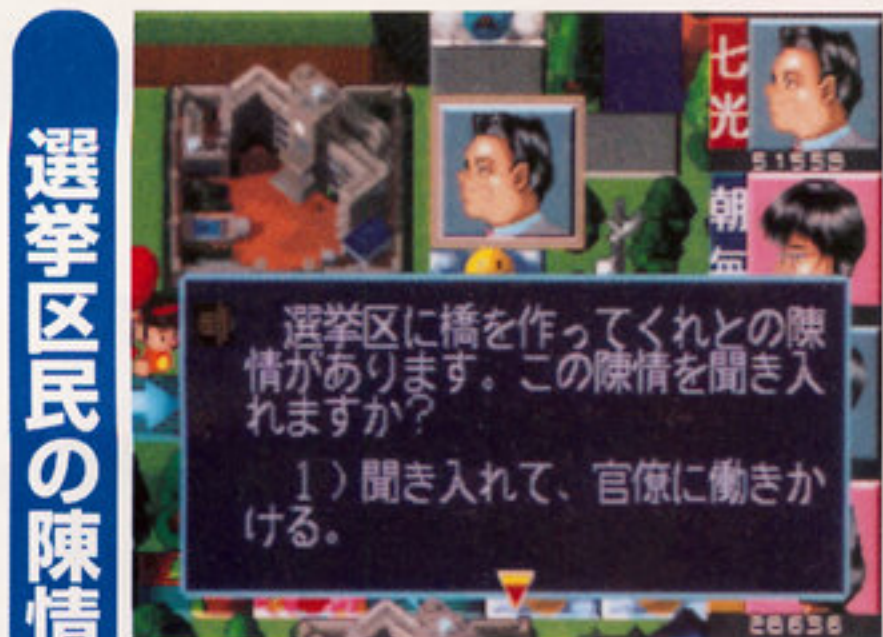
**プラスイベント**
各パラメーターの増加や、他人の票田を奪えるなどラッキーなイベントが発生する。

**総選挙イベント**
プレイヤーの誰かが止まれば総選挙になる。しかし、必ず総選挙になるわけではない。

**マイナスイベント**
財産を失ったり、政治的に失敗して票田を失ったりと、さんざんなことが起きてしまう。

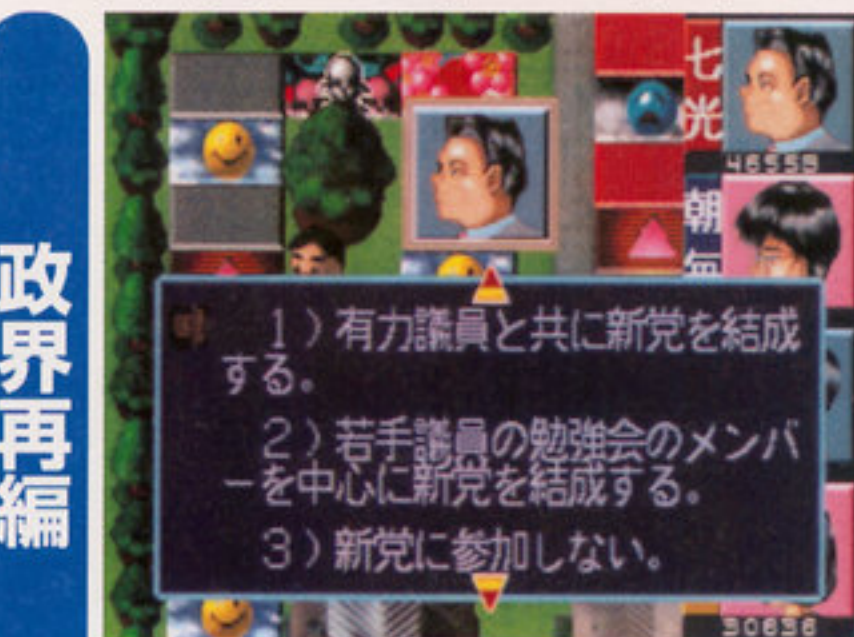
**政界再編イベント**
4人のうちの誰かが止まれば政界再編の総選挙に突入。こちらも毎回起こるわけではない。

## プレイヤーの行動が政治生命を決める。どう対処する？

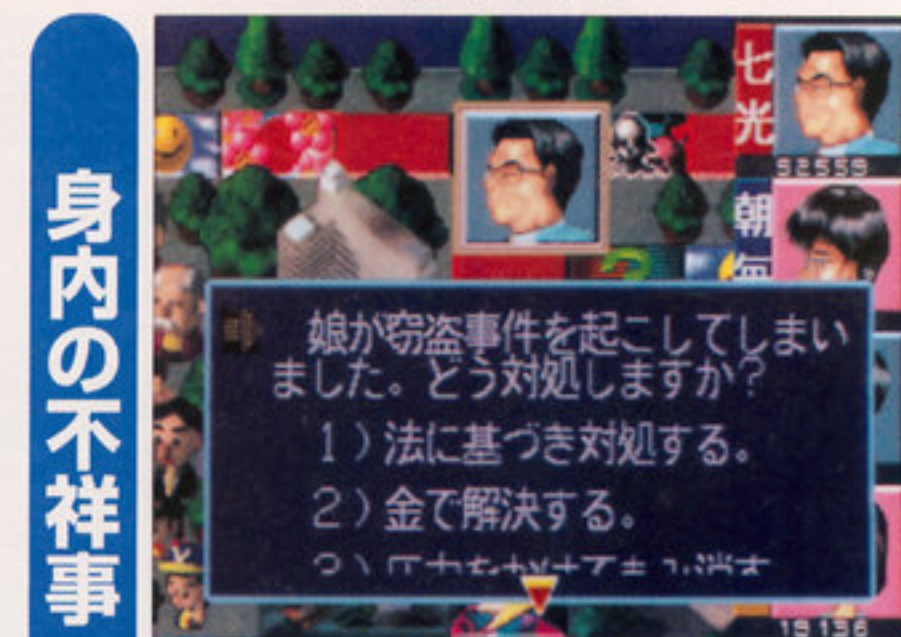
### 選挙区民の陳情

選挙区に橋を作ってくれとの陳情があります。この陳情を聞き入れますか？
1）聞き入れて、官僚に働きかける。

行政改革のためには、地方への公共投資を押さえなければならないが、選挙民の評価を損ねたくはない。どちらを選ぶかで、パラメーターが増減する。

### 政界再編

1）有力議員と共に新党を結成する。
2）若手議員の勉強会のメンバーを中心に新党を結成する。
3）新党に参加しない。

政界再編となると、自分の属している政党そのものが安泰ではなくなる。新党に移るか、それとも今いる大政党から出馬するか、厳しい選択を迫られる。

### 身内の不祥事

娘が窃盗事件を起こしてしまいました。どう対処しますか？
1）法に基づき対処する。
2）金で解決する。

金で解決するのが一番マイナス要因が少ない。法に基づいて対処すると票田が下がってしまう。もみ消し工作に走ると、のちのち困ったことになること必至だ。

# NEW! ルパン三世・クロニクル〈THE EARLY WORKS〉

完成度 80%

●スパイク●7月25日発売●5,800円●データベース●2枚組●全年齢推奨

ルパンのアジトを探索。ルパン作品のデータベースを、「思い出」という形で調べていこう。

## ルパンの思い出が眠るアジトに潜入！

ルパン三世の魅力をたっぷりと堪能できるソフトが登場する。昨年発売された「THE MASTER FILE」はシリーズのダイジェスト版的内容。それに対し、今回はルパンの原点ともいえる「パイロットムービー」から「カリオストロの城」までを掘り下げたものとなっている。プレイヤーは峰 不二子の手ほどきでルパンのアジトに潜入。そこには宝石や秘密ファイルなど、ルパンの思い出の品々があった。それを調べることで、名シーンやアイテムのデータを検索できるのだ。

ここがルパンのアジト。テレビや机の上に置かれた本などを調べると、そのアイテムに関連のあるデータが見られる。探索しながら思い出に触れていこう。

サウンドコレクションでは、TVシリーズや劇場版の名場面や、オープニング&エンディングが見られる。ムービー付きで34曲を収録している。

### 思い出を探る5つのモード

ルパンの原点ともいえるモンキーパンチのコミックをはじめ、マニアッククイズ、キャラクターヒストリーなど、ファンには見逃せないデータがズラリ。

ソフトのオリジナルオープニング&エンディングもあるぞ

ルパンライブラリーでは、ルパンの盗んだ宝物やゲストキャラクターのデータが雑誌風、警察ファイル風など、さまざまな形で紹介されている。



# NEW! こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮）

完成度 55%

●バンダイ●今夏発売予定●価格未定
●ボードゲーム●全年齢推奨

ボードゲームで勝負！ このハチャメチャぶりについていけるか？

## ボードゲームで両さんと激突!!

ジャンプで連載中の長寿コミック「こち亀」がボードゲームになって登場だ。ケタ違いのスケールのテーマパーク「中川ランド」を舞台に両さんを始めとする、おなじみのキャラクターとボードゲームで激突する。プレイヤーは好きなキャラクターを選択し、ルーレットを回して移動。止まったマスによって立体要素を生かしたさまざまなイベントが起こるのだ。キャラクターに設定された特殊能力を駆使して他のキャラクターを蹴落としながらゴールを目指そう。

駒となる両さん達は、デフォルメキャラで登場。サイコロを振ってスタートだ！

鳥居など日本で見慣れた町並。この町がボードゲームの舞台になっているのだろうか？



# 古伝降霊術 百物語

完成度 70%

●ハドソン●8月8日発売●価格未定
●デジタルノベル●全年齢推奨

これさえあれば、暑い夏も涼しく過ごせる!?

火がともった100本のロウソク。ひとつの怪談が終わるごとに1本ずつ消していき、最後の1本が消されたときに霊が現れる……。日本古来の怪談会「百物語」を体験できるソフトが発売される。画面のロウソクを任意に選ぶことで降りかかる恐怖の数々。すべてのロウソクが消えたときには……！

監修は前作「ほんとにあった怖い話」と同様稲川淳二。初公開の怪談を見ることもできる。

CGやスチール写真、3D音響などの演出によって、プレイヤーを恐怖におとしいれる。

既存のキャラクターを操作するのではなく、プレイヤー自身が参加する形で百物語が進む。

# サウンドノベルツクール2

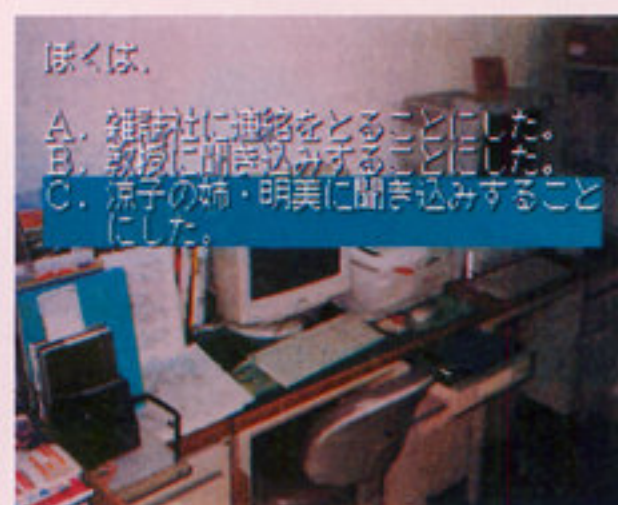
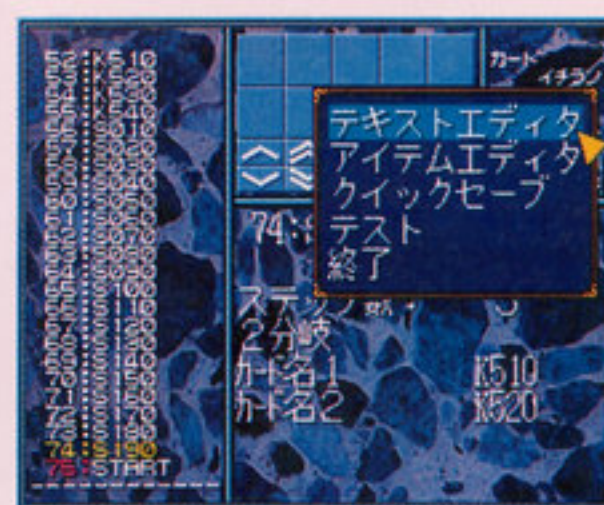
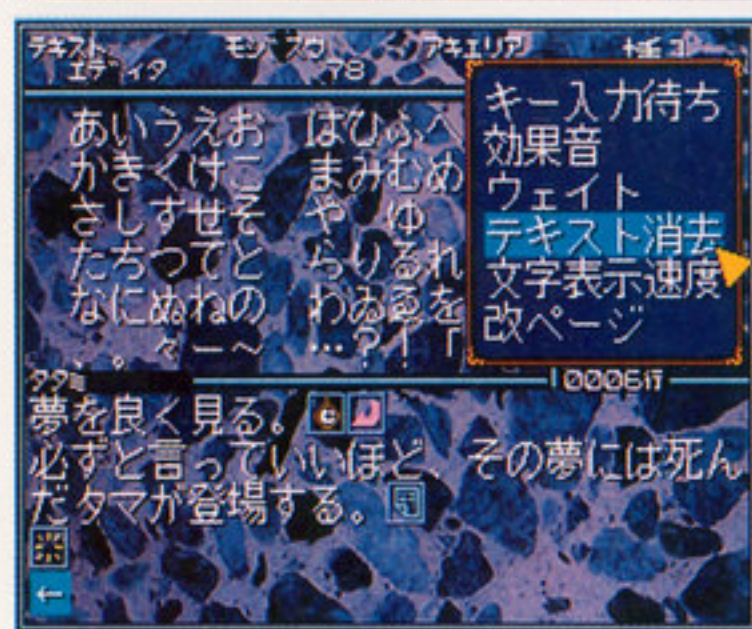
完成度 75%

●アスキー●今夏発売予定●5,800円●ツール●マウス・キーボード対応●全年齢推奨

本格的なサウンドノベルを作れるソフトの登場だ。懸賞金付きのコンテストも開催されるぞ。

画面に文章を表示させ、背景やBGMにより演出効果を高めたアドベンチャーゲーム、それがサウンドノベルだ。ビジュアル表示や文章表示、BGM再生などの命令をつなげてストーリーを作っていくのだ。豊富なデータで本格的なゲームの作成が楽しめるぞ。

## サンプルゲームを活用しよう

本格推理の「地下の記憶」、恋愛ものの「おもいでの花」など、遊びごたえのあるサンプルゲームも収録されている。これらのゲームは、エディトモードで閲覧が可能なので、作品作りの参考にすることもできる。気に入った演出があったらチェックだ。

「地下の記憶」は前後編からなる大作アドベンチャー。設定可能な演出や効果がバランスよく使われている。

### ①テキスト入力

慣れればサクサクとできるようになる入力モード。表示のウェイトや、改ページ、消去設定など、機能を盛り込みながら打ち込もう。

### ②演出・構成

豊富な演出と、実写の背景を組み合わせていく。シルエットによる人物描写だけでなく、アニメタッチの人物も収録されているぞ。

### ③テストプレイ

入力が完成したらいよいよテストプレイだ。テキスト表示のタイミングや、演出のできばえを確認しよう。ワクワクする瞬間なのだ。



# 日本プロ麻雀連盟公認　道場破り

完成度 100%

●ナグザット●5月30日発売●5,800円●麻雀●全年齢推奨

1万以上もの牌譜データを元にプログラムされた打ち筋は、まさにプロ雀士そのものなのだ。

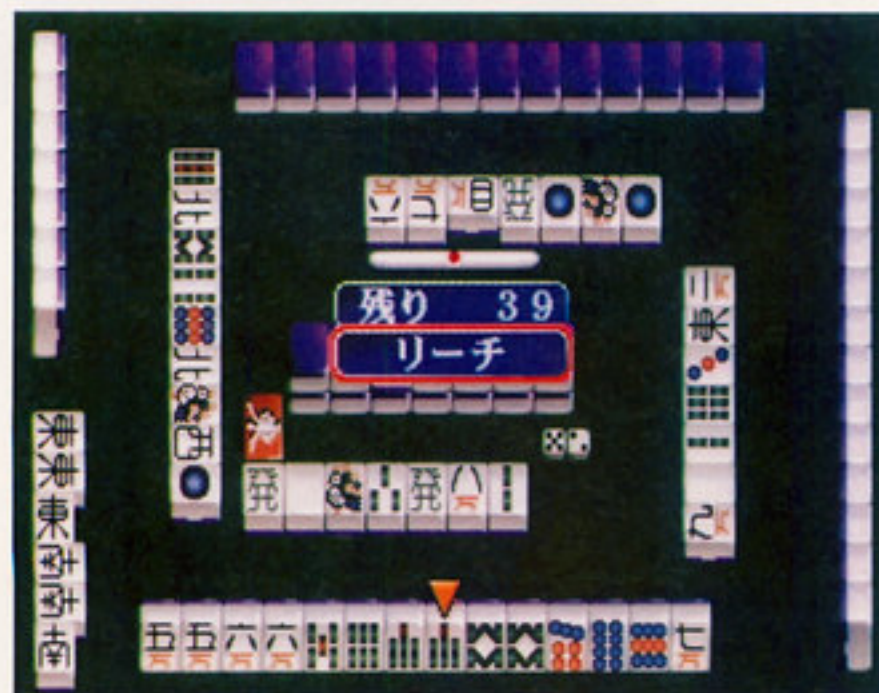
## 5つの道場を制覇してプロ雀士を超えろ!

プロの打ち筋を体験できる、新感覚の4人打ち麻雀ゲームの登場だ。2つのモードを楽しみながら、麻雀の腕をみがくことができる。

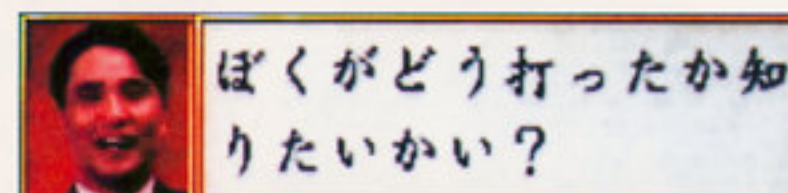
「道場破りモード」は、灘麻太郎、小島武夫、森山茂和、伊藤優孝、荒正義の5人のプロ雀士の開く道場に通い、3人の弟子を打ち破って好成績を残すのが目的。

「研究モード」は、プロ雀士が打った牌譜を正確に再現。次の1手が表示され、場の流れに合わせた打ち筋や、仕掛けのタイミングを研究することができるのだ。

プレーヤーの名前を登録すると、顔写真の登録モードに入る。どの顔にするか迷うところ。

月例会の対戦には、3回戦、5回戦、2勝、3勝の4種類ある。勝利への道は険しいのだ。

牌の種類や色などを変更して、雰囲気を変えてプレイすることもできる。リーチ後のツモを自動にすれば、和がり牌が出るまでは画面を見ているだけでいい。実戦的な麻雀が楽しめるぞ。

## 研究モードでリターンマッチ。名人のテクを盗め!

道場破りでは、プレイヤーは直接プロと対決するわけではない。合計1万局以上に及ぶプロが対局した牌譜に挑戦して、プロより好成績を納めることが目標だ。研究モードでは、一勝負終わるごとにプロ雀士が登場。プレイヤーの打ち筋の評価のあとに、プロ雀士が実際に打った牌譜が再現される。一度体験した月例会は、同じ牌譜で何度でもプレイできるので、自分なりの最善の手を完成させよう。

「R」で示された牌が、プロ雀士が実際に捨てた牌だ。これを超える打ち筋を編み出せば、月例会一覧表に勝利マークが表示されるぞ。

# Zero4 Champ DooZy-J Type-R

## 何でもありにみがきがかかったシリーズ最新作！

「最速の男」を目指して、単身アメリカへと渡った主人公、新城 翔。その行く手にはハードで硬派なイベントの数々が……と思いきや、8人の美女に振り回される軟派な珍道中。でも、レースではビシッときめるぜ！

完成度 99%

メディアリング●6月20日発売●6,800円
●レース●全年齢推奨

メーカーから一言

251パターンの全エンディングチェック完了。そして結論。このゲームは自分の好みに合ったエンディングを見るまでは、ひたすらリトライあるのみ。再チャレンジ促進用に納得できないエンディングまで準備済み。こいつは燃えるぞ！　（CS事業部　菅原）

## レーシングゲームの枠をこえたバラエティゲーム

「ゼロヨンチャンプ」はレーシングゲームである。が、このシリーズのジャンルを問われたなら、あえて最高のバラエティーゲームと答えよう。意匠を凝らしたミニゲーム、アドベンチャーの要素が盛り込まれたストーリーモードなどなど、ゼロヨン以外のお楽しみ要素がボリューム満点。もちろん、レースパートも登場する実車のチョイスなどから、開発スタッフの車に対する熱い思い入れが感じられる。恋愛シミュレーションの要素まで加わった最新作。バラエティーにみがきがかかって期待大だ。

一見、レーシングゲームとはかけ離れた画面。かわいい女の子とのおしゃべりの合間でも、レースのことを忘れちゃゲームは進まないぞ。

ストーリーモードでは、各都市で開催されるゼロヨンレースに出場するためにアメリカを横断する。行く先々では様々なイベントが待っている。

## ゼロヨンってな～に？

タイトルを見ての通り、ゼロヨンのことを知らないと始まらないこのゲーム。ゼロヨンというレースは、400mの直線コースを走りきる速さを競うモータースポーツである。このモータースポーツで勝敗をわかつのは、シフトチェンジの速さとチューニングの腕だといわれている。忠実にゼロヨンをシュミレートしている本作の攻略にも、全く同じことがいえるのだ。

ゲームのオープニングでは、実際のゼロヨンレースのムービーがふんだんに使われている。気分が盛り上がるぞ。

実際のレースでは、グリップ力を強化するために、タイヤに松ヤニが塗られることもあるそうだ。

# 発売前にシステムを徹底解析!

## アドベンチャーパート

今回のストーリーモードには、恋愛シュミレーションの要素が色濃く反映されている。基本的なゲームの流れは、1週間ごとに街の探索、テスト走行などのスケジュール設定、実行の繰り返しで進んでいく。この流れの中で車のパワーアップと、パートナーである女の子の好感度を上げることがプレイヤーの当面の目的となる。

### 基本画面

アイコン群
❶都市間を移動
❷所有している車の確認
❸テレビを見る
❹電話をかける
❺パートナーのステータス
❻デートに誘う
❼パートナーと話す
❽システム

会話に合わせてクルクル変わる主人公の表情が表示される。

主人公の所持金が表示される。パーツ購入やチューニングに関わる重要な数値(?)だ。

スケジュールアイコン。選ぶと右で紹介しているスケジュール画面に切り替わる。

主人公、百面相!!

### スケジュール画面

この画面で月曜から金曜までのスケジュールを設定する。ここで重要になるのがパートナーのスケジュールで「FREE」と表示された日。この日に入れる主人公のスケジュールによって、パートナーがチューニングしてくれたり、一緒に探索をしてくれたりするのだ。

#### スケジュール選択アイコン

| | | |
|---|---|---|
| 探索 街の指定された箇所を探索する。 | WEEKバイト 月曜から金曜までバイトをする。 | DAYバイト 日当たりバイトをする。 |
| TEST-RUN 思う存分、マシンの性能を試せる。 | 草レース お金を賭けた草レースをする。 | |

#### パートナーアイコン

| | | |
|---|---|---|
| ヤシの木 パートナーがレジャーを楽しむ日。 | ハンドバック 主人公の探索に同行する日 | ZZZ パートナーが休暇を楽しむ日。 |
| レオタード パートナーのエクササイズの日。 | モンキースパナ マシンをチューニングしてくれる日。 | FREE 未定。主人公の行動によって決まる。 |

## チューニングパート

チューニングには2通りの方法がある。基本は毎週スケジュールの決定後、パートナーの女の子の手によるチューニング。ただし、一気にチューニングできる回数はパートナーのスケジュールに左右される。もう1つはショップによるチューニング。しかし、こちらはチューニングにかかる費用が、かなり高くついてしまうぞ。

パーツの装着画面。こちらはパーツさえ持っていれば、レース前などに自由に交換できる。

チューニングの画面。少しずつしか改造できないので、慎重にポイントを選ぼう。

### パーツの種類

| | |
|---|---|
| **ラインロック** スタート時にホイルスピンをさせてタイヤを温め、グリップ力を強化するパーツ。 | **ミッション** シフト操作の変更パーツ。細かいミッションほど、ロスの少ないシフトチェンジができる。 |
| **LSD** タイヤの左右の回連バランスを取って直進製を上げ、グリップ力も強化するパーツ。 | **ピストン** エンジン効率を高める。ロータリーエンジンのRX-7のみ専用パーツ(ローラー)がある。 |
| **インタークーラー** 空冷効果により過熱を抑える。このパーツなしでは、ブースターの真の効果は得られない。 | **クラッチ** ギアチェンジのタイムラグ抑制。シフト操作をボタン式に変更するエアシフターも含む。 |
| **ブースター** ターボやスーパーチャージャーといった加給機。最も種類の豊富なパーツだ。 | **マフラー** 排気効率を高めて、エンジンパワーのフリクションを抑える。 |
| **タイヤ** タイヤを路面状態に合った物と交換し、足まわりのグリップ力を高める。 | **サスペンション** 車体の安定性を向上させるパーツ。スピードの伸びに影響する。 |

### チューニング項目

**ENGINE・T**
トルク重視型のエンジンチューニング。低回転域のスピードを上げ、スタートダッシュがよくなる。

**ENGINE・S**
エンジンのスピード重視型チューニング。高回転域のスピードを上げ、後半の伸びがよくなる。

**P・TRAIN・T**
パワートレイン(動力伝達)トルク重視型のチューニング。低回転域のスピード上昇速度が向上する。

**P・TRAIN・S**
パワートレイン(動力伝達)スピード重視型のチューニング、高回転域のスピード上昇速度が速くなる。

**COMPUTER**
エンジンを制御するコンピューターの調整をし、さまざまなパワーアップを可能にするチューニング。

**SHAPE UP**
車体を軽量化するチューニング。パワーウエイトレシオを上げ、エンジンパワーをムダなく発揮できる。

**AERO**
車体にスポイラーを装着。空気抵抗を減らし、走行時の車体を安定させるチューニング。

**TIRES**
足まわりを強化し、グリップ力を向上させる。ホイルスピンが抑えられ、効率の良いスタートが可能になる。

# ゼロヨンチャンプといえば……ミニゲーム大公開

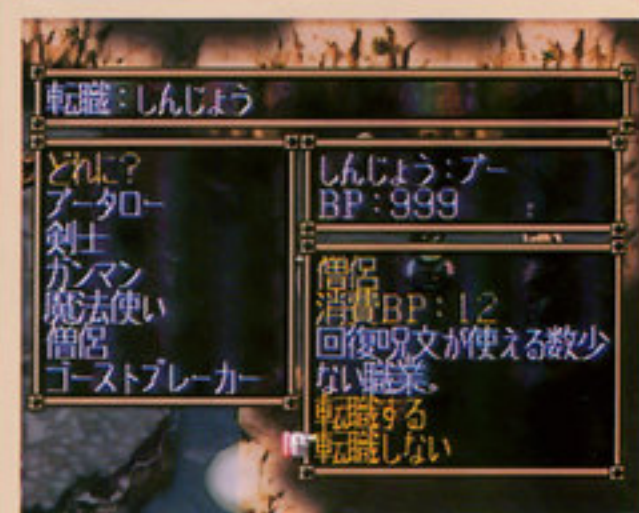
アルバイトやイベントという形でプレイすることになるミニゲームの数々。ある意味このシリーズのウリともいえる程、ゲーム中でもかなりウェイトを占める。もちろんこの最新作でもミニゲームは盛りだくさん。その中でもRPGは気合いが入った作りになっている。これらのミニゲームは本編クリア後に単体でも遊べるのだ。

ミニゲームの域をこえたボリューム

### 競馬

単勝方式のみで予想する競馬ゲーム。お金を賭けるタイプのミニゲームの中でもかなりリスキーなゲームだ。ハマるのもそこそこにしておいた方が……。

## RPG

今回のRPGはとにかくスゴイ！　ボリュームだけでもゲーム本編の3分の1はあろうかと思えるほど。システムの方もかなり凝っていて、6種類の職業にクラスチェンジできたり、各職業別の特殊技まである。舞台となるシチュエーションもファンタジーあり、SFありと様々。さらに、15人近くいるキャラの独立したエンディングと、ミニゲームの域を越えたできばえだ。

### ザ・ストアハウス

倉庫のバイトをすると、プレイできる。様々な形の木箱を、制限時間内に黒枠の中に納めるパズルゲームだ。10問目あたりから問題も難しくなり、厳しい制限時間に泣かされることになるだろう。

### 目刺しでポン

比較的、ゲーム前半に登場する漁師のバイトだ。インベーダーゲーム感覚で、水中の魚をモリで狙う。釣った獲物によって給料が変わってくるぞ。

### アームチャンプ

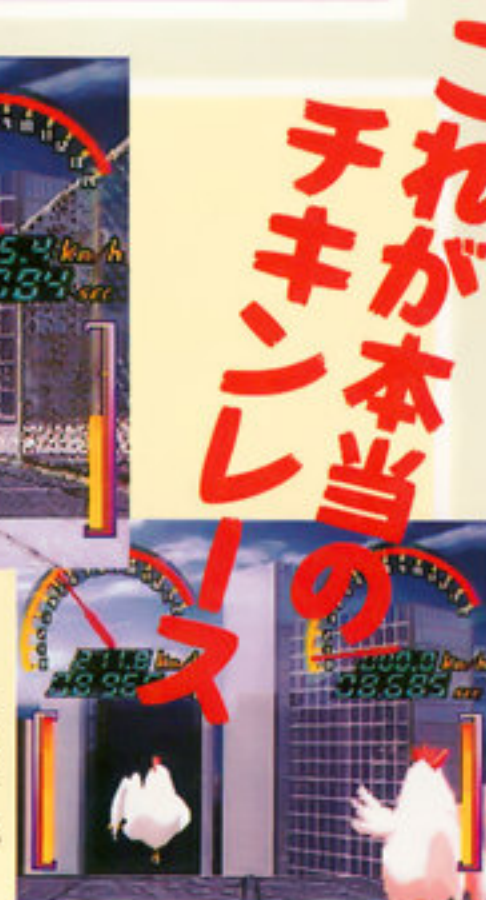
イベントでプレイすることができるミニゲーム。とにかくボタン連打が命のアームレスリング勝ち抜き戦だ。負けると主人公が血の涙を流して悔しがるぞ。

### ロングシュート

アメリカ風チーマーと話すとプレイできるようになる、お金を賭けたフリースロー勝負。角度とパワーを決定して、ゴールめがけてシュート！　ゴールは毎回高さが変化する。見た目より何度は高いぞ。

これが本当のチキンレース

### チキンレース

猛スピードで走り、崖っぷちの近くで止まった方が勝ちという度胸を試すゲーム。ちなみに、チキンとは腰抜けという意味のスラング。

### ブラックジャック

ラスベガスのカジノにある3種類のゲームの1つ。ストーリーモードではお世話になることもあるだろう。狙うは一攫千金！

### キノ

単純明快、2ケタの数字を当てるゲーム。でも、勝率はかなり厳しいかな？　ダメもとで有り金全部はたくのも男らしいのでは……、やっぱだめか。

### スロット

カジノといえばやっぱりこれ、スロットマシン。意外に小さな当たりが出やすいので、このミニゲームで地道に稼ぐのも悪くないのでは？

# ゲーム中盤までのストーリーダイジェスト

## 前回までのあらすじ

最速の男のライセンスである、Aランクゼロヨンレーサーのみが出場できるゼロヨンチャンピオンシップ。その大会を目標に旅を続ける翔とそのパートナー。大陸中央部に位置するグランドキャニオンまで進んできた翔達は今、大きく2つに分かれる道の分岐点に立っていた。

## ソルトレイクで最高速バトル!!

とりあえずグランドキャニオンの分かれ道を、北側のソルトレイクシティ方面に向かうことになった一行。街の広場で怪しいシスターの情報により、ソルトレイクの沿岸にサーキットがあるとの情報をゲットした。早速、ソルトレイクに向かう翔。そこで彼は、湖をひとり物憂げに眺める美女に出会う。彼女の名はロサリア。彼女はガリアンという男に言い寄られて困っているという。美女の悩みとあらば黙っていられない翔であったが……。

見た目ではわからないが、実はこのシスターかなり怪しい人物。

ロサリアに頼まれてガリアンと戦うハメに。ガリアンも実は（やっぱり?）レーサー。勝負はレースで決着を付けることになった。

### ◀ロサリア

見るからにおとなしそうな清純派美女。実は、かなり天然が入った電波系女の子だ。このゲームに登場するキャラクターは見た目だけではだまされてしまうぞ。

ここでは、1000mコースで最高速を競うことになる。

## ドイツからきた鉄人レーサーミハエル

続いて訪れた都市はオハマ。ホテルにチェックインしようとカウンターに向かう翔にぶつかってきた男がいた。ここは「瞬間湯沸かし器」の翔、すぐに口論になってしまう。そうこうするうち、どうやら（やっぱり?）相手もレーサーであることがわかった。レーサーはサーキットで勝負を着けるものレースを挑む翔であったが……。

ドイツからきた男ミハエル。その無表示の顔からは、無言の自信だけが感じとれる。今までのライバルのように、一筋縄ではいかない相手のみたいだ。翔は本当に勝つことができるのか?

強敵現れる!!

## 最凶!? ゲイレーサー登場

次に一行が訪れたのは、Bクラス昇格の公式レースが開催されているインディアナポリス。レースにエントリーする前に博物館を観光する一行。だが、翔はそこで出会ったオカマに惚れられてしまった。実はというか、やっぱりというかオカマもゼロヨンレーサー。いつのまにか、レースで勝たないと翔はオカマに食べられてしまうことになってしまった。

恐怖のオカマレーサー

突如現れた最速のオカマ、ナンシーに好かれてしまう翔。ある意味、今までの旅の中で最大のピンチともいえる。果たして翔のお尻は守られるのか?

## ▲ミハエル

鍛えられた肉体、青白い肌、そして無表情な顔。この無口な男の外見は、まるでサイボーグのようだ。レース中も彼は、まるで機械のように正確でミスの少ない走りをする。

## シカゴでついにAランク昇格か？

ついに、Aランクへの昇格レースが開かれている都市シカゴに到着する翔達。だが、シカゴに着いただけでAランクに受かったつもりの一行。浮かれ気分でデートを楽しんでいると、いきなり強盗団が……。パートナーを人質に取られてしまった翔は、レースそっちのけで単身強盗団に戦いを挑むのであった。

警察の発表によると、銀行を襲撃した強盗団がこのデパートの中に立てこもってしまったそうだ。

シカゴでのデートに浮かれまくって、思わず顔のゆるむ翔であったが……。

## またまたRPGに!!

頼りない警察を無視して、パートナーを助けにいく翔。今回のRPGでは銃器を持った人間や、ロボットなどが敵として登場するぞ。

オカマのクセにメチャクチャ速いナンシー。レースに負けてしまうと、マシンガンのように激しいちづけが……。翔は血の涙を流して苦しむことになるだろう。

パートナーには誤解され、振られるハメになる。こんなことで別れるなんて、その程度の仲だったんだ……って、割り切れないか。

まさに捨てる神あれば拾う神あり。すぐに他の女の子が誘いにきてくれる。これからは新しい恋に生きるのだ……ってホントにいいの？

ミハエルはAランク昇格の公式レースにも出場してくる。今度こそヤツに勝つ！　同じ相手に2度も負けるわけにはいかないのだ。

久々にノーマルなゼロヨンのレース。ここまで変わったレースが続いていたけど、そろそろ勘は戻ったかな？　Aランク目指して突っ走れ！

# 桃太郎ファミリーが語る！ ボンビー大魔王の悪行三昧!!

## そのいち ■悪行其ノ壱 大魔王4人分裂!!

ゲッ、４人のボンビー大魔王が同時に攻撃してくるとは！ 物件捨て&カード捨て&サイコロ30個振りなんてやられたら……。

## そのに ■悪行其ノ弐 大悪魔3匹招喚！

オラ達のお金を奪い取ってしまう大悪魔を一度に３匹も呼び出しちまうだ。赤貧まっしぐら？ どうすんべ!?

## そのさん ■悪行其ノ参 大魔王の的当て！

ボンビー大魔王に当たった矢の数の分だけ、お金を持っていかれてしまう的当てゲームなんです。でも、動きがイヤラシイ大魔王に当てないようにするのは至難の技。しかも的というのが大魔王のキン…タ、いえ股間なんです。ウ～ン、かぐや困っちゃうゥ。

# 桃太郎道中記

ももたろうどうちゅうき

●ハドソン●'97年7月中旬発売
●価格未定●テーブルゲーム
●全年齢推奨●１～４人プレイ可能

完成度 60％

**メーカーから一言** ご好評をいただいている「桃太郎電鉄」シリーズの最新版がこの夏サターンに登場です。ボンビー大魔王（キングボンビーのご先祖様）の悪行がパワーアップした「桃太郎道中記」。この夏、熱さMAXになりたいアナタにおすすめの１本です。　〈和(開発)池田(春)〉

## いざ出陣！ からくりボンビー ボンビー大魔王をこらしめるのだ

とまあ上の例のように、プレイヤー達を貧乏“地獄”へと突き落としてくれるボンビー大魔王。打つ手なしか？ いや、そんなことはない。ロボット研究所で大魔王対戦ロボット“からくりボンビー”を購入しておけば、ボンビー大魔王の魔の手から物件を守ることができるのだ。でもロボット研究所ってどこにあるんでしょ？

## 火事とケンカは江戸の花 戦え！ 轟鉄号!!

燃え盛る城下町（か？）で大魔王と死闘を繰り広げるからくりボンビー「轟鉄号」。他にも、からくりボンビーは「平治号」、「木賃号」など多数登場の予定。

「ボンビーーーム！！」

ゴジラVSガメラよろしく海上での戦い。所変われば、とうぜん背景も変わる。あちこちに行って大魔王にとりつかれてみるのも一興か……（んなことねえよ）。

## 有名人とごたいめ～ん タケカワユキヒデ氏&デーモン小暮閣下に会える！

にっくきボンビー大魔王の声を担当しているデーモン小暮閣下、そして、この「桃太郎道中記」に収録されている90曲以上のBGMを手掛けているタケカワユキヒデ氏。なんと、２人のアーティストがゲーム中のイベントに登場することが判明した！ タケカワ氏は名曲『モンキーマジック』を歌いながらの登場、なんてことないかなあ？ それ以外に、某有名バンドがゲーム中に隠れているという噂もアリ。

### タケカワ氏登場！

任意のプレイヤーにサイコロ勝負を挑める「天運の札」を使うと、いきなりタケカワ氏が登場する。

「さあーーーーッッ！！ やってきました！ 一発逆転の 大チャーンス！」

神社のある町にて。写真の中央にはタケカワ氏が……。ウォーリー君ではない。

「じゅうみんは だいかんげい だぞ！！」

### デーモン閣下登場!!

まずは宮崎で水上演舞場を買収。でも32億両もするんだよね。

12月か1月に宮崎へ。芸人を呼ぶと、そこに「爆魔一旅」が。

聖鬼魔Ⅱのメンバーをひきつれて、デーモン閣下の登場だ！

「もも１店長！やりましたぞ！ 音楽会は 大成功です！」

## 大好評!! 体験版CD-ROM1000名プレゼント

本誌Vol.15でもお知らせした体験版CD-ROMプレゼント。大好評につき、プレゼント枚数を1000枚に増やしてドドーンと送っちゃうぞ。この体験版CD-ROMには、

# 道中が楽しくなる！ あれやこれやの新イベント＆システム

ゲームの舞台は、現代から江戸時代へタイムスリップ！ とは前回の記事でも触れたことだけど、従来の「桃太郎電鉄」シリーズに時代情緒（といったらいいのかしらん）が加わって、ゲームのボリュームも大幅にアップ。

サターン版「桃太郎道中記」ならではの新システム＆イベント、このたび明らかになったその一部を紹介していくこととしよう。

♪むかし〜むかし〜浦島は〜助けた亀になんとやら……でやってきました龍宮城。もちろん普通に船で行く、なんてことはできない。となると、亀を助けるイベントでもあるのかしらん？ ドジでノロマな堀ち○みを助けるというイベントでもいいぞ（古くてわからん人、多数か……）。

## 宵越しの金は持たねえ〝江戸っ子モード〟

いきなり30年、60年が経過したという条件でプレイできる江戸っ子モード。ゲーム序盤からワンサカお金が入ってきます。でも、その分……。

15年、30年、60年が経過した状態から選択。年数が大きいほど、扱う金額は大きくなる。

スタート直後だというのにいきなり、プラス135,200,000両ですか！地域によってはいきなり買い占めも可能ですぜ。ちなみに「〜道中記」では「得」と書かれたマスに止まるとお金（両）がもらえます。

スタート直後だというのにいきなり（くどいな〜）今度はマイナス473,200,000両！ これでボンビー大魔王なんかに取りつかれた日にゃあ……、と考えただけで寒気がしますな、ブルブルッ。

## 関所システム

町の買い占めに成功すると、その地域の収益が２倍になる。それに加えて関所を建てることができるようになる。一方、関所に止まってしまった他のプレイヤーは通行料を払うことに……。

通行料は副収入ってヤツですな。関所に重ねて投資することで通行料がアップするぞ！

## 天候イベント

天災に対する備えが現代ほど発達していない江戸時代では、大雨や雷はまさに驚異。というわけで、ひとたび大雨ともなれば海上を移動できなくなり、雷が落ちれば物件に大きなダメージを被ることもあるというから大変。

大雨が振った際、海上にいるプレイヤーは移動スピードが極端に遅くなってしまう。なお大雨、雷が発生しやすいのは７〜８月の間だとか。天候といえば「〜電鉄」で猛威をふるった台風イベントは今回も!?

## 妖怪退治イベント

ときには町の人々から妖怪退治を頼まれることもある。戦闘はオーソドックスなRPGというカンジ。妖怪退治に成功するとお礼金をもらえるらしいので、がんばってみては？

妖怪とはいうものの、なんか、どこかで見たような面々なんだよねえ……。

## 富くじイベント

４年に一度のビックイベントとして「富くじ」を購入できる。みごとに当たりくじを射止めた場合は、年末ジャンボ宝くじもビックリするくらいのお金がもらえるとか。一発逆転を狙え！

富くじの抽選会は正月に行われる。３ケタの数字が一致していればみごと大当たり！

# お札を使って一発逆転!? 道中バトルを熱くするその効果は？

「桃太郎電鉄」シリーズといったらコレ、というくらいに欠かせなかったのが〝カード〟の品々（〝露天風呂〟なんて言っているのは誰だ！）。一度にウン10マスも進めるリニアカード、誰彼かまわず持ち金を減らしてしまうマルサカードや……そうそう、相手を足止めさせてしまう牛歩カードなんていうのもありましたネ。一発逆転の可能性を秘めたカードを使ってのかけひきが楽しかったものです（しみじみ）。

なんて感傷にひたっている場合じゃない。今回の「桃太郎道中記」では、これらカードのかわりに〝お札〟が登場。江戸時代らしく、急行、特急、のぞみカードのそれぞれが、かご、人力車、馬車のお札にと様変わりし、お札の総数はなんと125種類！ その効果はというと……とりあえずは周りの写真をとくとご覧あれ!!

## みなぶっとびのお札

「〜電鉄」の〝みなぶっとばしカード〟と同様の効果。自分を含めたプレイヤー全員がデッカイ大砲でどこかへ飛ばされてしまうのだ。

## 黄門のお札

「〜電鉄」の〝マルサカード〟に相当。黄門様ご一行が悪事を暴き、誰か１人の総資産の４分の１を没収。ただし、お札を使ったプレイヤー本人が対象となってしまうことも。

## うずしおのお札

「〜電鉄」の〝潜水艦カード〟と同等の効果。うずしおが発生し、巻き込まれたプレイヤーを他の海上へと連れ去ってしまう。海上で使わなければ、当然効果はない。

## 充電のお札

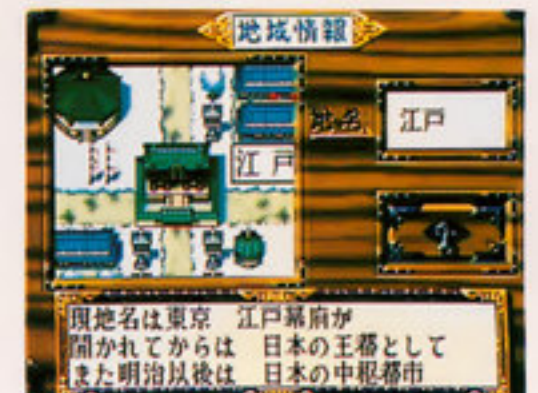
３〜４カ月の間は何もしないでパワーを充電、充電終了後は一気に20マス進むことができる。シビれているのはエレキテル（by 平賀源内）だからでしょうか？

## 天狗のお札

急行カード、特急カードの上をいく「〜電鉄」の〝リニアカード〟に相当。一気に30マス進める。どうしても追いつきたいという時のために温存しておきたいお札。

## サターン版のオ・マ・ケ

「桃太郎道中記」では、マップの拡大縮小機能を搭載。またCD-ROMの大容量ならではの〝地域情報〟も収録。これはそれぞれの地域における町の名前の由来や特産物を説明してくれるというもの。学力アップに役立つかも？

拡大機能で画面内の細かいギミックも鮮明に。

地域情報。思わずハハ〜ンと唸ってしまうこともあったりして。

今夏ハドソンから発売が予定されている「ウイルス」「ウィリー ウォンバット」「バルクスラッシュ」、そしてもちろん「桃太郎道中記」の体験版やデモムービーが収録されているのだ。欲しいっ！ と思った人は、編集部「ハドソンCD」係までハガキを送ろう。今ならまだ間に合う！

# 魔導物語

ASRASRASRASRASRASR

●コンパイル●今冬発売予定●5,800円(予価)
●RPG●全年齢推奨

完成度 20%

メーカーから一言
久々に魔導物語の新作が出ます。ぷよシリーズでおなじみのアルル・シェゾ・ルルーの3人がどんな冒険を繰り広げるのか。すけとうやパララ、ウィッチなど人気キャラはどんな登場をするのか。そしてサタン様は何やらかすのか。乞うご期待！　(販促・カワシマ)

## ストーリーも完全オリジナル！ サターンだけの"魔導ワールド"

経験値や体力の表示をなくし、「まだまだ元気」と表示されるメッセージから読み取ることができるファジーパラメーターシステム、それと摩訶不思議なファンタジーが魅力だった「魔導シリーズ」。今回の主役はパソコン版の2作目「ARS」と同じアルル・ルルー・シェゾの3人。久しぶりの新作でコスチュームも一新！リニューアルしたアルル達の活躍に期待しよう。

### CHECK 1 今度の冒険はシリーズ初のフィールドタイプ!?

「魔導」の象徴というイメージがあった3Dダンジョン。ところが、今回のサターン版は上から見降ろしたマップの中を歩き回るタイプ。3人それぞれが別々のエピソードを経て、最終的に1つの大きなストーリーへと移行していく。3人揃ってのシナリオではパーティープレイもある。これまたシリーズ初。とりあえず、今からどんな仕様になるか楽しみだ。

### CHECK 2 気になる新キャラの動向は？

妙だけど何か憎めない風貌の敵キャラ達にもファンは多い。もしかしたら「ぷよぷよSUN」からのニューフェイスも登場するかも。倒すのがかわいそう!?

キキーモラ
ちょっぷん
コドモドラゴン
勇者ラグナス

## CHARACTERS 3人＋1匹の主人公たち

### アルル・ナジャ 花丸印の元気娘

せたけ：158cm
おもさ：46kg
ぷろぽーしょん：B80cm W58cm H80cm

駆け出しだが魔導師としての資質は高い。何故か、やたらとトラブルに見舞われる16歳の女の子だ。トレードマークのミニスカート、肩当てに胸当てという基本コンセプトに変更はないものの、金フチが入って華やかに。白いアーマー部の女性的な曲線と頭のティアラが目を引くね。

ディレクターから一言
多少派手めになっても、中身はいつも通りのアルルです。ちなみにティアラには、ちょっとした秘密があるかも。

(ぷよSUN.Ver)

### カーバンクル 謎が多い妙な生き物

アルルにくっついて回る旅のパートナーで、通称カーくん。秘宝ルベルクラクを額に持つ伝説の生き物だが、その実態は謎だらけ。気分次第でよくわからない踊りを始めたり、宝石からビームを出したりする。ちなみにカレーが大好物。

サタン様に気に入られるなんて許さない！
よくわからないけどちょっと邪魔
やだへんたい
お前(の力)がほしい！

### ルルー サタン様らぶらぶの超タカビーお嬢様

せたけ：169cm
おもさ：52kg
ぷろぽーしょん：B90cm W57cm H86cm

お嬢様の彼女にはふさわしいゴージャスなドレス。肩や腰のヒラヒラした布の遊びがいい感じだけど、ルルーってこの格好で格闘やるんだよね。サンダル履きなのに、大丈夫？

(ぷよSUN.Ver)

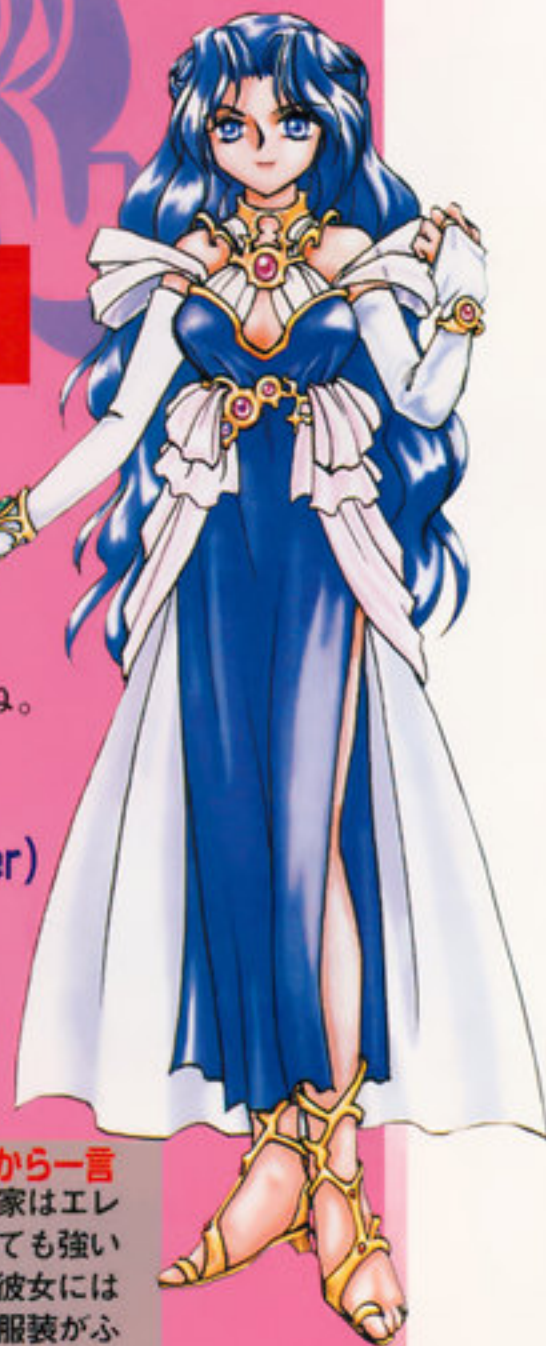
ディレクターから一言
腕の立つ格闘家はエレガントに戦っても強いんです(笑)。彼女にはこれくらいの服装がふさわしいと思いますよ。

### シェゾ・ウィグィィ アルルをつけ狙う闇の魔導士

せたけ：169cm
おもさ：52kg

白い衣装から転じて黒一色のダークな印象に。変態の汚名返上なるか!?

ディレクターから一言
黒いからといって悪役ではありませんよ。少し闇の魔導師らしい部分を強調しようかと思っただけなんです。

(ぷよSUN.Ver)

# 精神を忘れた科学と狂気の館

（こころ）

## 運命の扉は、2人で開け――!!

ゲームの歴史を塗り変える、史上初の2人協力プレイアドベンチャー。シミュレーションを超えたコミュニケーションで、襲い来る恐怖を乗り越え、七つの館に秘められた、狂気の謎を解き明かせ！

## 七つの秘館 戦慄の微笑

せんりつ　びしょう

樹々の間に立つ2人の男女。打ち上げられるミサイル。覆面を被った謎の集団はどんな形で関わってくるのか。楽しみな所だ。

完成度 50%

●アドベンチャー●光栄●97年冬発売予定
●価格未定●2人同時プレイ可能

**メーカーから一言** 長年あたためていた構想が、ついに実現に向けて動き出しました。基本はホラーアドベンチャーですが、「ペアコン」による協力プレイ、重厚なテーマと練りに練られた謎解きなど、随所に独自の要素が詰め込まれています。手応えは十分！　どうぞご期待下さい。

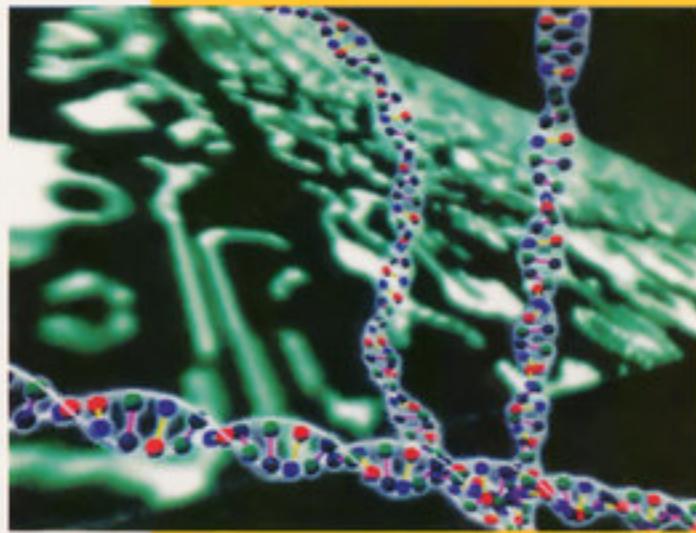
### 美しい最新のCGを入手！

斬新なペアコン（ペア＝コントロール・ペア＝コンビネーションの略）システムを搭載、2人で遊べるアドベンチャーという斬新さが注目されている「戦慄の微笑」。しかし驚くべきはシステム面だけではない。写真を見ればわかるように、グラフィック面でも驚異的なグレードの高さを覗かせているのだ。ここに、音楽界の巨匠宮川泰氏の美しい旋律が加わり、恐怖と謎に満ちた世界を支えていくのだ。今回掲載した画面写真は、オープニングか序盤のシーンと思われる。新たな情報が待ち遠しい所だ。

ゼネラルプロデューサー／シブサワ・コウ

音楽／宮川奏

オゾン層の破壊、一人歩きする科学、暴走する核技術に蔓延する新種ウイルス。世紀末を暗示する状況の中、運命に導かれて南海の孤島に辿り着いた男女2人が今回の主人公だ。プレイヤーは、相棒（シングル時はコンピュータ）と共に、時には手分けし、時には協力して、島に建つ七つの館に隠された、おぞましい秘密と狂気の計画を解いていくことになる――。

声の出演
國府田マリ子
緑川光

DNAの配列と溶液に浸された脳髄。島では、どんな実験が行われているというのだろう。

1997 winter, fear will come.

# 魔法少女プリティサミー

## ～恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!～

完成度 70%

●NECインターチャネル●8月発売予定●6,800円
●アドベンチャー●1人プレイのみ
●全年齢推奨

メーカーから一言

初回特典CDに収録の3曲はどれも名曲。「ダイヤモンドの勇気」のフルコーラスバージョンと「マイ・フェイバリット・ボーイ」は本編には未収録。抽選によるセル画プレゼントもあるから、ファンの人は初回版を買い逃さないようにね。　（サミー担当・山下賢一）

## 新作アニメーション満載のサターンだけのオリジナル・エピソード！

ＯＶＡに始まりテレビアニメにドラマＣＤ、小説と、本家「天地無用！」を追い越さん勢いの「プリティサミー」。テレビシリーズの番外編という位置付けのサターン版は、選択したセリフや行動しだいで話の展開も大きく変わるマルチシナリオアドベンチャー。制作はサミーの生みの親、スタジオオルフェとＡＩＣ自らが担当する。期待せよ！

普通の小学生だった河合砂沙美は魔法の国の次期王女に選ばれ、半ば強引に魔法少女にされてしまう。左は親友の美紗緒ちゃん。

## 横山智佐が歌う「ダイヤモンドの勇気」

### テーマソングもこれまたオリジナル！

オープニングはテレビ版と違うまったくの新作。底抜けに明るい曲調に乗って砂沙美達の日常がコミカルタッチに描かれているのだ。

## 「天地」でおなじみのキャラクターも…

### 魎皇鬼

ジュライヘルムの次期王女候補津名魅の命を受け、砂沙美をサポートする不思議な生物。人間の言葉を解し、しゃべることもできるが、地球の猫に化けているため基本的に「ミャ」としか言わない。ラブラブモンスターと戦うため、砂沙美にプリティバトンをたくす。

【砂沙美】
りっ、リョーちゃん！
なんでそんなトコにいるのよっ！

### 清音・美星

「天地」ではギャラクシーポリスの一級刑事だった2人もここでは平凡な教師役。でものんきでお気楽な美星と、それに振り回されっぱなしの清音という関係はほとんど同じ。いいコンビだと思うんだけど。

## 初回特典はシングルCD付きのスペシャルパッケージ!!

CDの内容は「ダイヤモンドの勇気」とエンディングテーマの「天使の誘惑」、さらにここだけに収録されるイメージソング「マイ・フェイバリット・ボーイ」の3曲。いずれもサミー役の横山智佐による新曲で、今後商品化の予定はない貴重なCDだ。

# エピソードをちょっと紹介だ！

## 今日は楽しい体力測定！

と、いうわけで本日授業はナシ。「勉強しなくていいなんてちょっとラッキー」なあんて考えていたら、午後から新任の保険医さんがやってきて、身体検査をするんだって。それは別にいいんだけどこの静香先生、何だか怪しげな機械でみんなのプライバシーをどんどん暴いていくの。そのうえ、悪の魔法少女ピクシーミサまで現れて、体育館は大パニック！

【美星】
はいはいみなさぁーん。集まりましたねぇ。
ではこれから、体力測定を行いまぁーす。

【ほのか】
ママもみてるわよー！

何か勘違いして応援にきた砂沙美のパパとママ。ちょっと恥ずかしいけど、がんばろう！測定時に誰とペアを組むかで分岐もあるよ。

## それがどうしてこうなっちゃうの？

場の混乱はしだいにエスカレート。静香先生の機械は人型に変形するし、ラブラブモンスターも出てくるし。変身するしかない!?

【静香】
これが、ヘル＝レイザーの真の姿！

「私の健康に対する飽くなき情熱が、細胞レベルでのチェックを可能にした」って言われても……。なんで手足が必要なの!?

【健康女】
背骨のゆがみを治しましょう!!

【ミサ】
はっはっはーの大爆笑！　健康女、この調子で校内中の生徒を健康にしてやるのよっ

先生のマシン「ヘル＝レイザー」に目をつけたミサは、それをラブラブモンスターに変えてしまう。現れた健康女は怪しげな健康法で嫌がる生徒を次々と襲うという始末。ミサの横暴を許すな、サミー！

## ただいま鋭意制作中！　「サミーの画面ができるまで」を特別にお見せしちゃおう

完成に向けて日夜制作が進められている「サミー」。今回は普段、あまりお見せする機会がないゲーム画面の制作過程を紹介しよう。実際に画面が1つできるまでは原画の取り込みから、ギザギザが目立たないようにドット修正、彩色、細かい手直しなど、とにかく根気のいる作業の繰り返し。スタッフの方々、ご苦労さまです。

### 原画

ここからサミー達が作られるんだよ

厳密には原画＋色指定。この段階では主線となるラフスケッチの他、色鉛筆で陰影をどう入れるかなどの大まかな指定も見ることができる。それらを参考に、作業は行われる。

反動をつけてヨッとジャンプ！　体力測定始めの種目は垂直跳び。上からのパースでせいいっぱい伸ばした手を大きく見せる。勢いを感じさせる構成がお見事。

### 完成！

よっ、職人芸！

ちょっとした表情やアングルの違いがわかるだろうか。こうした妥協を許さぬ姿勢が、ハイクオリティな画面を生むのだ。

【砂沙美】
ん――……。とうっ！

いい記録が出て大喜びの砂沙美。ちなみにこのシーンの場合、背景は別々に描かれたため、後に重ね合わせるという処理を行っている。

【砂沙美】
よっしゃあ！　ナイスな感じ！

VIRUS

完成度 70%

●ハドソン●8月8日発売●価格未定
●ハイブリッドアドベンチャー●全年齢対象
●1人プレイのみ●3枚組

メーカーから一言
8月8日に発売日も決まり、いよいよ追い込みに入りました。CD3枚組の大ボリュームのハイブリッドアドベンチャーを楽しみに待っていてください。気になるプレイ時間は30時間以上!! 絶対に満足のいく内容に仕上っています。（宣伝「ウイルス」担当）

# サイバーパンクを彷彿とさせる「ウイルス」世界大解剖

ハドソン、セガ、エーベックスの共同開発が話題を呼んでいる「ウイルス」。当然、内容も新型インターフェイスに美麗なハイブリッドCG、奥の深いシナリオなど、話題に応えるだけのクオリティを誇っている。

「ウイルス」の舞台となる世界では、人間の五感をもデータ化する技術が開発され、電脳空間での自由な行動が許されていた。しかし、仮想空間での体験は現実に戻ってきた人間にも記憶として残り、人々にさまざまな影響を与えてしまう。突如、その仮想空間で人間をモンスター化させてしまうウイルスが発生。事件の謎を解くため、主人公は電脳犯罪捜査官となり、現実と仮想の世界を行き来することになる。

電脳空間（サイバーネット）にダイブ（用語集参照）する主人公とエリカ。

この宇宙は現実か？スケールの大きな物語が期待できそうだ。

緻密な世界設定に基づいたCGの上を、2次元のキャラが滑らかに動き回る。

果たして現実か仮想空間か。プレイを進めていくうち、プレイヤーは混乱する。

数の多い登場人物達が物語を盛り上げる。

仮想世界は楽園か？様々な電脳空間が存在する。

## サイバーネットとは？

**現実世界**
トランサーにより人間の生科学的データを採取。コンピューター上に構築された仮想空間で再現する。

遺伝子レベルでデータ化

**電脳空間**

**ダイブ（ジャック・イン）**
トランサーによりサイバーネットへ入ること

**データ再構築**
五感も記憶も正確に再現可能

仮想空間で体験したできごとは、現実の生化学的な記憶として持ち帰ることに。そのため、障害や脳死などの事故も発生。

**ライズ（ジャック・アウト）**
現実世界に戻ること

## 電脳ネットワークとは？

電脳ネットワーク世界には、政府が運営する公共ネットを中心に、大手企業の運営する商用ネットが数多く開設されている。その他に非合法ネットも……。

商用ネットA
ネットジャンプ 他のネットへの移動
公共ネット
商用ネットB
非合法ネット

物語中おもな舞台となるツァイネル社の商用ネット

**★ビジネスネット**
最新ネットニュース、データベースなど、情報を瞬時に引き出すことができるビジネスネット。おもに学術会議や商品のプレゼンの準備に利用される。

**★カルチャーネット**
さまざまな文化をテーマに展示会を催しているネット。定期的にテーマは変わり、自動的に内容が一新される仕組みを持つ。

**★ファンタジーネット**
数種類のファンタジー世界を構築。利用者は自由な設定で楽しむことができる。

**★その他のネット**
ネットには歴史的建築物、文化遺産など学術的に価値の高いデータを保存するヒストリーネットや、政府の出先機関として窓口業務を行うネットが登場。その他さまざまな非合法ネットもゲームの舞台となる。

## ウイルス用語集 Part1

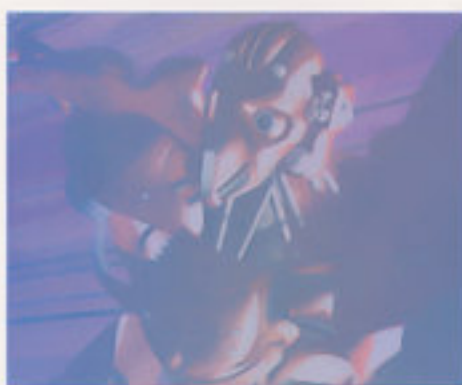
| 用語 | 説明 |
|---|---|
| 電脳空間 | 正式名プロセシング・アライブ。実在しない世界だが感覚はある。 |
| ダイブ | 電脳空間に没入すること。ネット利用者はダイバーと呼ばれている。 |
| ライズ | 電脳世界から離脱して現実世界に戻ってくること。 |
| トランサー | 電脳空間にダイブするための変換装置。 |
| ツァイネル社 | 火星ネットを管理する巨大企業。良い噂は聞かないが技術力は高い。 |
| ヒストリーネット | 政府機関の公共ネット。過去の文化遺産などがデータ化されている。 |
| ファンタジーネット | ツァイネル社が管理している娯楽ネット。 |
| ビジネスネット | ツァイネル社が管理している商業ネット。 |

# 「ウイルス」の魅力に迫る！ 韮沢 靖氏直撃インタビュー!!

モンスターデザイナー

インタビューは韮沢氏のアトリエで行われた。ここには氏の作品や、今が旬のアクションフィギュアが所狭しと並べられている。

## 韮沢ワールドと「ウイルス」の接点

編集部　「ウイルス」に参加されたきっかけは？
韮沢　監督の秋元さんからコンタクトがありまして、一度お話したんですよ。バックグラウンドとかシナリオの設定がしっかりしているので、話している段階からモンスターのイメージが浮かんできて……。あとはもうトントン拍子に進みましたね。
編集部　初めからハドソンさんの開発陣とイメージが一致していたと。
韮沢　そうですね。キャラクターの設定がしっかり固まっていたので、すごくやりやすかったですよ。ある程度のラフが上がっているモンスターもいましたし……。それがまた僕の持っているイメージに近いんです。
編集部　韮沢さんのファンは、韮沢テイストを期待しているはずで……。
韮沢　それはもちろんありますよ。ただ、1枚のイラストや1つのオブジェ、モデルとは違って、ゲームにはストーリーがありますから。映画にも当てはまると思うんですけど、物語あってのデザインというか、背景を知って初めて感動できる造形があるんですね。今回はそれを目指したので。あまり自分の好みを押しつけるようなことはしたくないなぁ、と。
編集部　今までの仕事とは進めかたが違うとか？
韮沢　何だか新鮮でしたね。本来、僕の場合は、もう少しアダルト向けで、コアな層を対象としたデザインですよね。だけど今回は、もっと広い層を対象としたものでしたからね。
編集部　韮沢さんの3Dモデルで見られるセクシーなお姉さんとか、内臓ドバァってのはないですよね。
韮沢　ないですね。ただ、監督の秋元さんはそういうのも嫌いじゃないみたいでしたけどね(笑)。
編集部　逆に、そうした制約の中で発見した部分というのはあります？
韮沢　「エネミー・ゼロ」の時も感じたことですけど、ゲームの仕事は形そのものよりもストーリーとキャラとの関係、裏設定が楽しいですから。絵自体はサラッと描いているようで、設定を深読みすると、彼らがどうしてそんなフォルムをしているのかが分かる……。それを考えるのがおもしろいんですよ。
編集部　では、気をつかうところは？
韮沢　世界が決まっていればイメージもしやすいんですけど、キャラクターを動かさなければならないので、間接とか、造形自体も難しいことが多いんですよ。ただ、画面上で実際に動かすのは僕じゃないから(笑)、けっこう好きに描かせてもらったかな？
編集部　自分の造ったキャラが動いてるのを見ての感想は？
韮沢　いやもう「スゲー」って感じですよね。完全に想像を超えているというか。これはもうCGアーティストの力。グラフィックを担当されている方の力ですね。いいですよ。
編集部　韮沢さんがそこまでおっしゃるなら、相当期待していいですね。
韮沢　これまでの僕の作品とは少し違ったタッチのモンスターと、その新鮮な動きを、どうかお楽しみに。

にらさわ・やすし。コミック、3Dモデル・フィギュア、イラストレーションなど、表現方法にとらわれず、異形のもの、クリーチャー達を生み出してきたビジュアリスト。著者・作品集に『PHANTOM CORE』『CREATURE CORE』(ホビージャパン刊)、『FANTASTIC CREATURE WORLD』(大日本絵画刊)などがある。

## 制作快調　各社のコメント

「ウイルス」の完成度はいかに？ 共同プロジェクトに参加する3社に現在の状況を聞く！

### ●ハドソン

作業もほぼ終了し、後はデバックのみ。共同プロジェクトの名に恥じない出来に仕上がりますので、8月8日を期待して下さい。(広報　中沢)

### ●セガ

CGは自信を持ってお見せできる仕上がりとなるでしょう。グラフィックに限らず、ゲームとしても最高のデキといえる作品です。(プロモーション部　川口)

### ●エーベックス

今回は企画段階から参加させていただいたので、木村(Favorite Blue)もゲームの世界観をつかみやすかったようです。　(制作　久保田)

## アフレコも絶好調！

豪華声優陣を起用も本作の魅力だ。先日行われたアフレコもスムーズに進み、また一歩完成に近づいたぞ！

かないみかさん、宮村優子さんをはじめとして、今をときめく声優さんが多数参加。

# Fishing KOSHIEN II

フィッシング甲子園

若き釣り人の思いを胸に！

完成度100%

●キングレコード●5月30日発売●6,800円
●釣りシミュレーション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

**メーカーから一言** TVでおなじみの「フィッシング甲子園」が、地獄の底から帰ってきた！ 今回は4種類の釣りを自由に楽しめる"フリーフィッシングモード"と、対戦ができる"バトルモード"が新たに加わった!! ナニがアレするまで釣って釣って釣りまくれ！ （広報は・斉藤）

「Ⅱ」になってパワーアップした「フィッシング甲子園」。前作同様に、細かなロッド捌きや、釣り場によるポイント重視の要素など、本格的な戦いが楽しめそうだ。今回は、ゲームを楽しむために必要な、クリアするためのポイントを、順序を追って説明していこう。

## 釣り仲間を3人集めキャストするまでの道のり

### 夏と言えばコレ 2度目の大舞台だ

くどいようだが夏といえばコレ、「フィッシング甲子園Ⅱ」なのだ。水面に浮かぶ魚影を狙って、足早にポイントを移動しながら大物を狙う高校生たち。これからの勝利はキミの手にかかっている。

「フィッシング甲子園」の頂点を目指す時に、必要になるのが仲間。大会はチーム戦なので、チームワークも重要になってくるのだ。まさに「甲子園」精神だね。

### 仲間を3人選び準備を整えよう

試合をするために、まずは選手たちの出身地を決め、所属する高校を決定する。もちろん高校には各々好きな名前をつけることができ、決定した時点でその県の代表校となる。そして、選手選びは大勢の中から自分に合った3名を選べるのだ。

選手の能力は、体力、技能、運の他にも釣りをやっている年数や、得意なものもデータとして画面下に表示される。これらを参考にして、選りすぐりの3人を決めよう。

選手が3人決まったら、次はそれぞれ決まった試合ルールを紹介する。簡単なので一つずつ覚えよう。

### バス釣りのルール

いわゆるバスの早釣り勝負。制限時間5時間の中で、いち早くバスを3尾釣り上げたチームが勝ち。また、もう1つの条件として、釣り上げたバスは30センチ以上でなければダメ。がんばって6位以内に入り、次のステージの出場権を得よう。

### イサキ釣りのルール

勝ち上がってきた6校のうち、釣り上がったイサキの数で、4位以内にに入らないと次のステージに進むことはできない。もちろん魚のサイズも20センチ以上でなければ、釣った数に入らず、制限時間5時間で、その数を競い合う。熱い勝負だ。

### ヘラブナ釣りのルール

言うなればヘラブナ駅伝。先鋒、中堅、大将の順に、2枚ずつヘラブナを釣り、先に合計6枚を釣り上げた方が勝ち。魚のサイズに規制はないが、釣った時点でヘラブナがスレてしまうと無効になるので注意しよう。勝ち抜けは2校だ。

### 大物釣りのルール

サメ以外の全ての魚が対象魚とされる。制限時間は前半戦4時間後半戦4時間の長丁場で、その時間に内に釣れた"50センチ以上"の総重量で勝敗が決定する。沖の方まで船がでているぶん、最後の最後に釣れた魚に結果が左右されることもある。

一緒に大会に出場する仲間も集まり、全ステージのルールも覚えた。後は優勝を目指すのみ。故郷へのみやげに、「優勝」を持って帰ろうぜ。

### 優勝しようぜ！

ここまでくるのがどんなに辛かったか……。しかし、やはりトップになる気分は最高だ!! この気持ちをみんなにも味わってもらうために、次のページでは優勝するため（次のステージに進むため）のワンポイントアドバイスを伝授しようと思う。ゆっくりと待つ釣りもいいが、数多くのキャストで徹底的に攻め、勝利をもぎ取ろう。

# ステージ別ワンポイントアドバイス

引けるときには引き、泳ぎたいときには泳がせる。動きを竿先で感ることが大切だ。

## STAGE1 ヘラブナ釣り

### ポイント選びは慎重に

ポイント選びで注意すべき点は、「湖の中に障害物がない」、ないしは「障害物が少ない場所」を選ぶこと。そうすることで、魚影が見やすくなるばかりか、魚が逃げ込む場所をなくす効果が生まれる。1ひとつチェックしたり、他校のポイント覚えておこう。

基本的に障害物が少ないのは、橋ゲタや湖の辺りなど。ポイントを選ぶ順番は、ルーレットで最初に決める。慎重に選んでいきたい。

### 左右に棹を振り大物を逃がすな

バスが釣れた時のみやってくる行為「エラ洗い」は、口に引っかかった針を外そうとするもの。グラフィック上では、バスが水面を跳ねるので、その動きが見られたらロッドを左右に振るように。そして、同時にDRAGを1まで下げる。でないとラインを切られる。

コレが通称「エラ洗い」。DRAGをゆるめ、左右に竿を振る。エラ洗いは意外にも、魚が暴れ始めたときなどはゆるめるように。

## STAGE2 イサキ釣り

### イサキのいるタナを見極めるには！

ステージ2に入った時点でチームを組むくむことになる船長は、魚のいるポイントを教えてくれる。魚のいるポイントを釣り用語では「タナ」というが、何メートルの場所に魚が群れているかを知り、確実にエサを落とすのだ大切。20センチ以上のイサキを狙え／

船長にも善し悪しはある。イサキのいるタナをしっかり教えてくれる良い船長と組もう。女船長がオススメ／

同じ人にばかり釣らせていると、船酔いしてしまう。顔色が変わったら、すみやかにメンバーチェンジをおこなおう。仲間に竿を託せ。

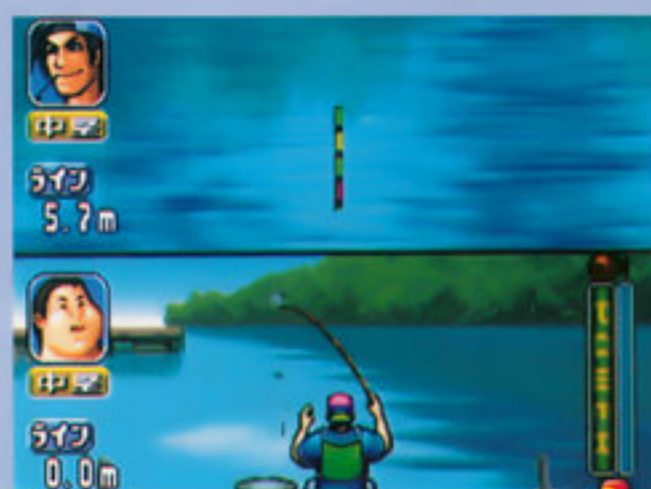
### 魚のテンションで大きさを予測

画面右のゲージに注目してみると、矢印が細かく上下している。このゲージは、上が魚で、下がラインのテンションを示す。見分け方は、矢印の色で見極めよう。テンションが変わらないほどでかい獲物だ。

テンションの見極めは、どのステージでも共通するぞ。

## STAGE3 タナゴ釣り

### 狙ったポイントをハズさないために

ヘラブナ釣りで大切なのは、同じポイントに何度もしかけを投げること。それによって、エサが溶け、ヘラブナが集まってくるのだ。また、ヘラブナがポイントに集まってきているかは、水面で気泡がはじけているか否かでわかる。気泡が出ていれば魚がいる証拠だ。

画面右にでているメーターのアルファベットを目安にして、しかけを投げるとわかりやすいのでは……？このステージはタイミングが命だ。

### 釣り上げるタイミングはシビアだ

エサが散らばり、ヘラブナがポイントの回りによってきたら後は入れ食い状態。ポイントへ寸分の狂いもなくキャストして、ウキが沈んだのに反応してラインを引きつけよう。竿を引くタイミングが遅れると、魚の尾に針が引っかかり「スレ」の状態になるので注意。

ウキが左右に揺れても、まずはじっくりと待とう。確実にウキを引き込むまでの辛抱だ。しかし、少しでもウキから目を離すと……スレるぞ！

## STAGE4 サイパンでのファイナルバトル！

### 深いところを潜む大物を狙おう

サイパンにはやはり大物が潜む。しかも深海に……。前半戦では150メートルくらいのタナを狙い、後半戦では250メートル付近のタナを狙ってみよう。またこの時、さらなる大物を狙うために生き餌を釣りたいのであれば、浅めのタナを狙ってみたい。前半戦と後半戦どちらでも釣れるハズだ。

### サメの出現！

いい感じに魚が釣り上がってくると、時には海のギャング、サメが登場することもある。サメは、釣り上げた魚をラインごと引きちぎり、持っていってしまうため、できれば会いたくない相手だ。しかけをつける時、魚を引き上げた瞬間……。彼によって失うものは多すぎるからね。一瞬にして獲物を喰いちぎっていく姿もにくい。

## やった！ こんな大物を釣り上げたぞ！

# 太平洋の嵐2 疾風の艨艟

TAIHEIYOU NO ARASI 2 SIPPUU NO MOUDOU

## あの悲惨な敗北を防ぐことは可能か？

発売が迫ってきた「太平洋の嵐2」の続報だ。本作は50年前の太平洋戦争を船の1隻、戦闘機の1機まで忠実に再現したシミュレーションだ。あのつらい戦争に勝利することはできるのか？

完成度 100%

●イマジニア●6月13日
●6,800円〔初回限定プレミアムボックスは7,800円〕
●戦略シミュレーション●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言

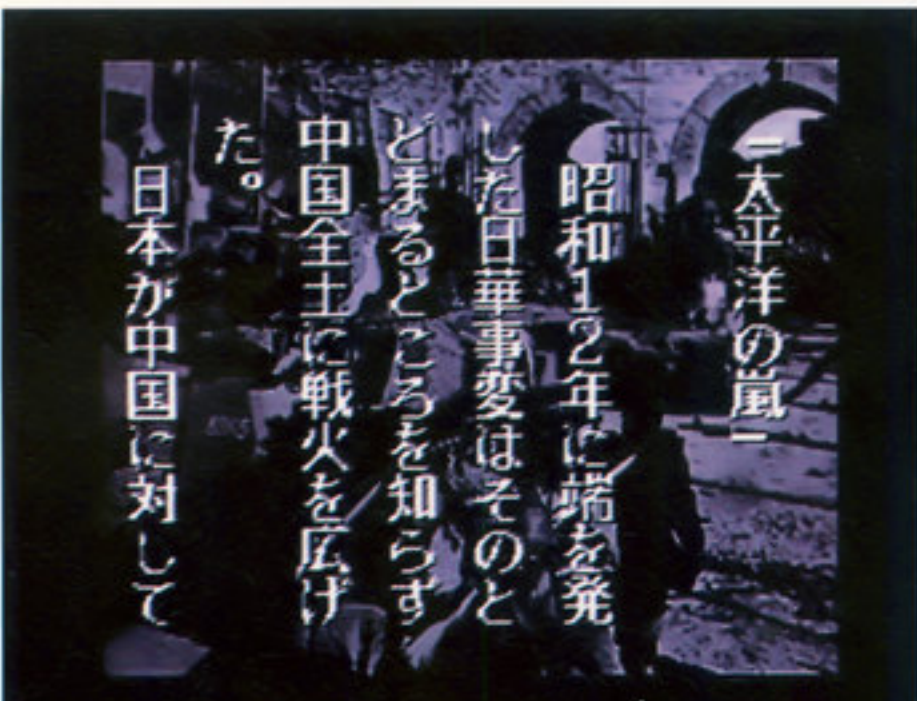
みなさん大変お待たせいたしました。ついに発売日が決定しました！ 6月13日の金曜日です。仕上がりのほうは、みなさんをお待たせしたぶん、質の高いものなっていると自負しております。発売までの数週間、指折り数えて待っててください！ 〔広報課 澄岡〕

# 広大な太平洋のどこに戦力を集めるか？

## 戦略級SLGの名作がいよいよサターンに！

パソコンで発売され、大人気を博したウォー・シミュレーションゲーム「太平洋の嵐2」がサターンに移植される。サターン版では新たに各兵器の3DCGが描かれ、やや複雑だったゲームシステムも、初心者でも楽しめるように簡略化されている。

第2次世界大戦時の日本陸海軍を指揮し、米英仏蘭＋中国、場合によってはソビエトとも戦うこのゲーム。難度はちょっと高めだが、その分勝利した時の嬉しさはひとしおなのだ。

一太平洋の嵐一
昭和12年に端を発した日華事変はそのとどまるところを知らず中国全土に戦火を広げた。
日本が中国に対して

本作最長のキャンペーン〝太平洋の嵐〟のプロローグ。開戦前夜の緊迫した情勢が淡々としたナレーションで語られる。

シナリオ勝利条件
グランドキャンペーン
「太平洋の嵐」
作戦開始日 昭和16年 12月 8日
(第 1ターン)より
作戦終了日 昭和22年 9月 7日
(第2100ターン)迄に、
勝利を取め講和条約を締結せよ。
大日本帝国陸海軍大本営

キャンペーンに勝利する条件はとても厳しく、占領目的地も多い。でも、逃げちゃダメだ。

開戦直後のハワイ近海を航行する日本艦隊。日本の持つ正規空母が全部いるぞ。

## 新鋭機をいかに早く配備できるか、それがポイント。

たくさんの試作機が造られながら、そのほとんどが実用化しなかった日本の新型機。しかし、本作ではゲームの進展しだいで、それらを登場させることが可能となっている。

具体的には海軍、陸軍の航空機開発コマンドで現在開発可能な機体名と、開発にかかる期間が表示されるので、それに従って開発を進めていくことになる。開発可能な機種は戦闘機、重戦闘機、軽爆撃機など数種類。陸軍と海軍で同じような機体を開発しないよう注意して進めていこう。

陸軍航空機開発

| 機種 | 開発力 | 機名 |
|---|---|---|
| 戦闘機 | 15 | 鍾馗 |
| 重戦闘機 | 0 | 屠龍 |
| 軽爆撃機 | 0 | キ66 |
| 重爆撃機 | 0 | 飛龍 |
| 偵察機 | 0 | 百式司偵2型 |

開発力を分配してください
残り開発力: 0

陸軍の2式戦闘機〝鍾馗〟。ゲーム中はわりと早い時期に完成する。場合によっては、開発期間の短い機体を優先して造ったほうがいい。

## マニアにオススメの「北方侵攻作戦」

### 赤い大国の蠢動を押さえろ！

アメリカやイギリスとの戦いは飽きた。という人に遊んでほしいのが、この「北方侵攻作戦」だ。このシナリオでは、満州国（昔そういう国が、今の中華人民共和国の北端にありました）がソビエトの攻撃により壊滅の危機に瀕したという設定になっている。そして、日本軍がその奪回のため、逆侵攻を開始するという内容だ。

このシナリオの注目点は、なんといっても日本陸軍の脆弱さ。実際、同数の日ソ両陸軍が対決すると、確実に日本側が敗れるというありさま。日本側が勝つには、機動部隊と陸上の航空部隊による執拗な対地攻撃しか手段がない。うまくいくか？

シナリオ勝利条件
仮想戦シナリオ01
「北方侵攻作戦」
作戦開始日 昭和17年 4月 1日
(第 118ターン)より
作戦終了日 昭和17年 8月28日
(第 267ターン)迄に、
50の根拠地を占領し、確保せよ。
大日本帝国陸海軍大本営

**目指すは満州奪回だ！**

シナリオ選択
EX. SCENARIO1 ~北方侵攻作戦~
EX. SCENARIO2 ~成層圏1946~
EX. SCENARIO3
EX. SCENARIO4 ~コロネット作戦~

陸上戦闘が続く本マップ。脆弱な日本陸上部隊がうらめしい。

根拠地命令
航空命令
艦隊編成
停泊艦船
陸上部隊
廃棄命令

| | |
|---|---|
| 工場種類:製鉄 | 150 |
| 資源種類:鉱石 | 22500 |
| 食料 | 40000 |
| 原油 | 0 |
| 鉄鉱石 | 113500 |
| 重油 | 0 |
| ガソリン | 30000 |
| 鉄 | 1050 |

このマップで海軍にできることは、機動部隊を繰り出すことぐらい。

すべてのSLGファンへ → マリアナあたりが米軍に占領されると、途端にB29が雲霞のごとく日本列島を爆撃にやってくる。しかし、ご安心を。サターン版では原爆が登場しないので、8月6日や8月9日の悲劇は絶対に起こらないのだ。そのかわり沖縄上陸戦やコロネット作戦なんかは発生するけどね。どっちにしてもマリアナが占領された時点でこのゲームはほとんど終わりといえる。

# 短期決戦と長期戦、どちらを選ぶか？

## 明確なビジョンをもって作戦を進めよう

本作には、１本の長編キャンペーンシナリオと、７本の短中編シナリオが用意されている。前者は太平洋戦争の全期を通して戦うものであり、後者は戦争の１局面（例：ミッドウェー海戦）を取り出したものだ。ビギナーの方は、短期シナリオをプレイしてゲームの感覚をつかんでから長編キャンペーンに挑戦するといいだろう。

さて、シナリオを進める上で注意しなければならないことに、短期シナリオと長期シナリオでは戦いかたがまったく異なる、という点が挙げられる。つまり、戦闘期間の短い前者では、たとえ効率が悪いように見えても、大量の部隊を動員して短期間で敵を撃破するのが得策なのだ。しかし、これが長期シナリオだと話は変わってくる。長い時間を戦うためには、補給や資源輸送の問題、さらには新型機の開発などにも注意する必要があるのだ。とくに、敵航空機や潜水艦による味方補給線への攻撃は深刻な事態＝無駄な兵員の損失や燃料の不足などの問題を引き起こす。くれぐれも気をつけてほしい。

キャンペーンでは、日本は正規空母や軽空母など10隻前後保有している。大事な虎の子の艦艇なので、有効に使いこなさなければ。

## 長期戦を戦うためには……

資源小国の日本が長期戦を勝ち抜くためには、まず南方の資源地帯を占領する必要がある。そして、それらの根拠地から日本への海路をきちんと守らねばならない。

また、新型戦闘機（敵爆撃機を撃破するために必要）の開発をしたりと、やるべきことは多々ある。あせらず、根気よく進めていこう。

イギリスの要港シンガポール。英国の東洋艦隊がいる可能性あり。

ハワイへの攻撃。アメリカ艦隊にダメージを与えられるか？

## 短期決戦を勝つために

短期決戦のシナリオでは、とにかく敵の姿を先に見つけ、攻撃を仕掛けたほうが有利となる。この場合、多少性能の低い部隊でもかまわないので、たくさんの部隊を動員することが肝心だ。また新型機は、短期間で開発できる機を優先したほうが賢明。

日本がぶざまな作戦により、主力空母４隻を一挙に失ったミッドウェー海戦。情けなや。

シナリオによってはゲーム開始時すでに破損している艦も。

艦上戦闘機を開発するか、他機種を造るか思案のしどころ。

## 日本のシーレーンで活躍する５種の艦艇

日本の最初期の護衛艦。船団護衛に使用するが、あまり性能はよくないが低価格で建造できる。

短期間で建造できる海防艦。輸送船団の護衛などに最適。コストパフォーマンスもまずまず。

輸送艦。一般的な輸送船で兵士を３部隊積載可能。輸送途中に沈められると積載した兵は全滅する。

高速輸送艦。速度は通常の輸送艦より速い。しかし積載量がやや少なく、コストもやや割高になる。

タンカー。全艦艇の血液ともいうべき燃料を輸送する船。攻撃にはかなり弱いのでしっかり守ろう。

# 設定により難易度は大幅に変化する

## 慣れない時はすべてをOFFにすると便利かも？

もともとパソコンゲームが原型となっているため、難度が高い本作。しかし、各種設定を変更することで、ある程度簡単にプレイできるようになる。

変更できる設定は索敵／天候／資源／マップの４つ。このうち、とくに重要なのが"索敵"と"資源"だ。前者をOFFにすると、敵味方の行動のすべてが敵側に筒抜けになる。戦力的に有利な場合はOFFにしたほうがいい。後者は資源帯からの輸送を無用にするもの。資源は本作の特徴だが、初心者には難解。これもOFFでいいかも。

天候をOFFにすると、雨天による航空攻撃の失敗はなくなる。

資源をOFFにすると、輸送艦隊の編成は不可能。輸送したいものは通常艦隊の輸送船に載せることしかできなくなる。

**すべてのSLGファンへ** → 第２次大戦の日本戦車と言えば「鉄の棺桶」という言葉に尽きる。この言葉を誰が考えついたかは知らないが、名言であることに違いない。アメリカの戦車を笑う言葉に「１台のタイガー（ドイツ製戦車）を５台のシャーマン（アメリカ戦車）で倒そう」なんて言っていた、というのがあるが、日本製では100台集まっても倒せないだろう。それぐらい弱いのだ。

# SKULL FANG 空牙外伝

アーケードゲームで好評を得たスカルファングが、ついにサターンに登場だ。今回はゲームシステムのおさらいと、プレイヤーの操る骸牙小隊の戦闘機とメンバーを紹介するぞ。

完成度 100%

●データイースト●5月30日発売
●5,800円●2人同時プレイ可●全年齢推奨

メーカーから一言

たいへんお待たせしました。サターン版スカルファングがいよいよ発売になります。最大のウリは、何といってもチェイスシューティングによる高速チェイスバトル！ 速いぜ速いぜ速くて死ねぜ！ 死んだらすぐにコンティニュー……と。（開発 テコカツ）

## ターゲットを追撃、撃破せよ！

スカルファングは、〝チェイスシューティングシステム〟という新しいシステムを導入している。このシステムはスロットルを操ることでスピードをコントロールし、制限時間内に、ターゲット（敵主力母艦）を追撃、そして撃破するというシステムだ。制限時間内にターゲットを破壊できなかったときは、ゲームオーバーになるので注意。

画面上部の中央に表示されているのが制限時間だ。この制限時間内にミッションを完了するのだ！

白く点滅している敵機は、高度が違うことを示している。高度が違うと破壊できないぞ。

ボスを追撃

## 敵主力母艦をたたけ！

ボス戦になるとレーダーとモニターが表示される。ボスの位置を確認しつつ、スピードを調整しよう。

自機の周りにあるのが、レーダー。画面上には、画面外のボスの状況を写し出すモニターが表示される。スピードを上手く調整して、ボスを画面外に逃がさないように戦おう。

逃がすな!!

## スピードコントロールシステムとは

制限時間内にターゲットを破壊するためには、スロットルをふかし、スピードを上げて早めにターゲットに接触する必要がある。

プレイヤーは自機を選ぶときに、スロットルタイプをAUTO、2SPEED、5SPEEDの中から選択する。AUTO以外ではスロットルを使った特殊攻撃もすることができる。初心者はAUTOから始めるのが無難だが、それでは骸牙小隊の戦闘機の力をすべて引き出すことはできない。慣れたら2SPEED、5SPEEDへとレベルをあげていこう。

画面左下には、フォーメイションパネルが表示されている。ここで何速に入っているかを確認することができる。

加速!!

オーバーブースト

5速の状態で、シフトアップボタンを連打すると6速での飛行ができる。

S-UNIT装着

ハイパー化

さらにS-UNIT装着時に6速を一定時間キープすると特殊攻撃が可能だ。

## 不思議な力を秘めた機体……これが骸牙小隊だ!

●戦術戦闘攻撃機

### F/AV-1B SILPH II

すべての面で平均的な特性を持っていて、どの武器を使っても比較的安定した攻撃力を持つ。S-UNIT装着後や、ハイパー化後の攻撃も強くもなければ、弱くもなく、とくに欠点がないのが特徴で、どんなミッションにでも対応していくことができるだろう。初心者は、まずこの機体でプレイして、物足りなくなったら、ほかの機体をプレイしてみよう。

攻撃力、機動性、防御力、すべての面で平均的な機体。武器をパワーアップさせると、後方への攻撃も可能。

●戦術戦闘攻撃機

### FV-03C SEYLEN-EX

機動力を重視した軽戦闘機。速力を生かした高機動戦闘をすることができる。武器は、広範囲に攻撃できるが、集中的な攻撃力に欠けるため、対ボスなどの攻撃力が必要となるときには、長期戦を覚悟しなくてはならない。この機種のみゲームスタート時から後方への攻撃をすることができるが、ショットに横幅がないため、前方向からの攻撃がツライ。

動きは速いが、攻撃力に不安がある。武器をパワーアップさせても、前方ショットがあまり強力にならない。

●戦術戦闘攻撃機

### AV-02A MEGA-VALKYRIE

全戦闘機の中で、一番機動力が弱いため、敵の弾をよけるのがきつい。しかし、攻撃力は全戦闘機の中で最強を誇る。スタート直後から、ショット幅が広く、中型戦闘機ぐらいなら一瞬で倒すことができる。防御力も比較的高いので、敵の弾を少々くらったぐらいでは、ダメージをあまり受けることはない。肉を切らせて骨を立つという戦法でいこう。

機動性に不安があるが、攻撃力と防御力は高い。少々弾をくらっても大丈夫なのが心強い。

●戦術戦闘攻撃機

### BV-04 SIF

第二次ラグナロック戦役にて得られた技術によって開発された機体でレーザー衛生による爆撃実験のテストのための機体を回収したもの。ターゲットに高速接近できるよう、加速性能が高くなっている。攻撃力は平均レベルになっていて、機動性が少し低くなっている。上級者向けの機体で、ターゲットをいち早く撃破したい人にはオススメ。

加速性能は高いが、機動性は低い。要するに、自機の動きは遅いが、ターゲットに速く近づけるということなのだ。

## 君の分身となり戦闘機を操る4人のパイロット!

### ファイタータイプ

HAWK　SPARROW

ファイタータイプはレバーとボタンで、コマンドを入力することで、特殊機動ができる。横や後ろに攻撃したり、一定時間無敵になることもできる。

バックスラスト　ハイイオンシールド　バックスラスト

特殊機動

### ボンバータイプ

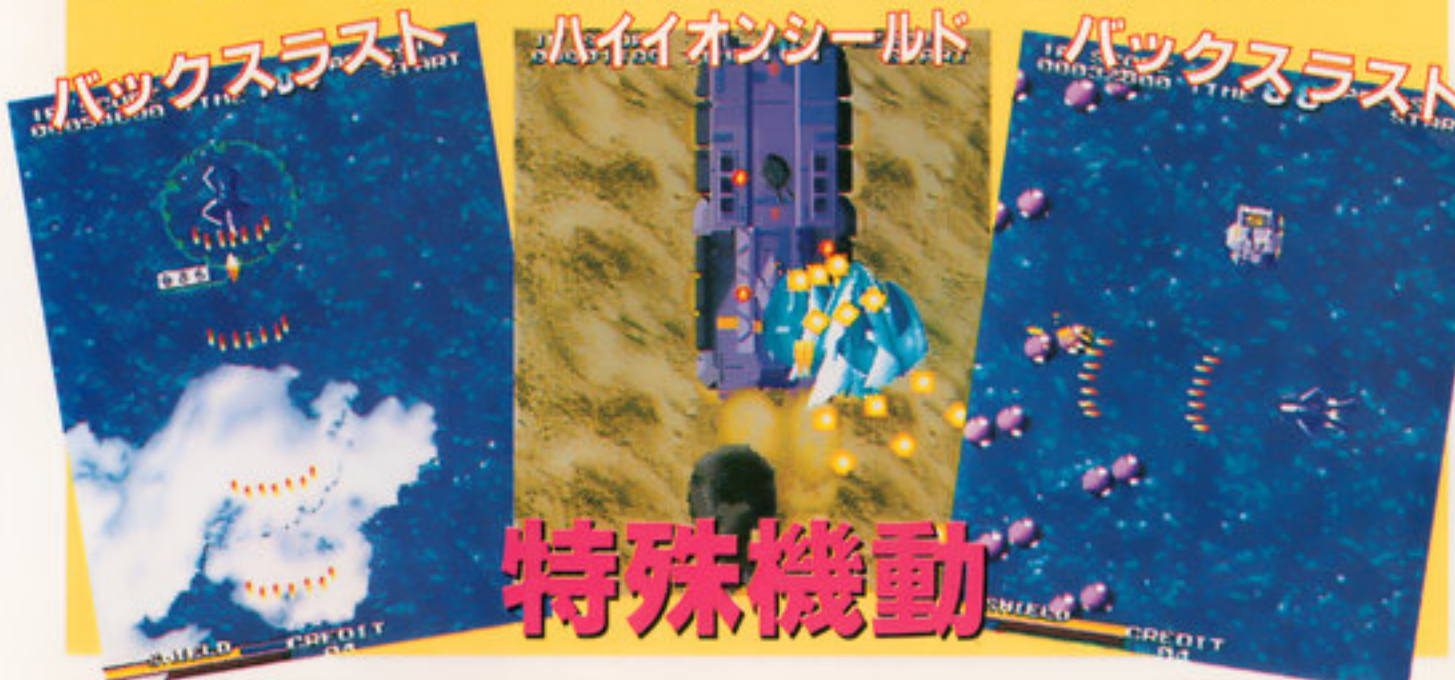
RAVEN　CRANE

ボンバータイプのパイロットはボンバーを撃つことができる。自機が一定時間無敵になるので、緊急回避や、対ボス戦で大ダメージを与える時に使おう。

発動すると、レーザー衛生「THOR」が出現して、敵に大ダメージを与えるボンバーを発動する。ボンバー中の自機は無敵!

ボンバー炸裂!!

## 攻撃は最大の防御なり!!

武器の変更は、ウェポンチェンジアイテムを取ることでできる。撃つごとにV→C→M→Lと変化するぞ。それぞれの文字が持つ武器の性能は以下の通りだ。また表示が3周した後さらに撃つと爆発する。この爆発は、小型ボムと同じくらいの威力があるのだ。

V　バルカン。ゲームスタート時から、使用している武器。パワーアップすると後方にも攻撃可能。

L　レーザー。貫通能力があり、攻撃力も高い。ただ、自機の一直線上にしか攻撃ができない。

M　ミサイル。自動的に敵機を追尾するが、攻撃力がないため、耐久力のある敵には向いていない。

C　クラスター。前方にリング状に弾を出す。連射能力が弱いため、敵に押されてしまいがちになる。

# あの出会いから半年……
# 涼子が君のもとへ帰ってくる!!

サターンの時計機能を使い、実際の時間とリンクした同居感覚が話題を呼んだ「ルームメイト」の続編が早くも登場。自然なふれあいを楽しもう。

※画面は前作のものです。

# ROOMMATE
## ~涼子 in Summer Vacation~

## 夏休みを利用した束の間の帰国 7日間でどれだけの思い出ができるだろうか?

完成度 40%

●データム・ポリスター●今夏発売予定
●5,800円●リアルタイムコミュニケーションソフト
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言 お待たせしました。涼子が帰ってきました! 高校生活最後の夏休み、どうぞ2人でステキな思い出を作ってください。離れていた数カ月で少し大人っぽくなったけれど、彼女自身はきっと変ってないはずです。会える日を楽しみに待っててください。(広報・TOM2)

STORY

それは突然のめぐり合わせだった。親父の知人がニューヨークに転勤する関係で、その娘「井上涼子」という名の少女が同じ屋根の下に住むことになった。少々そそっかしいところもあるが、真面目で努力家の女の子だ。奇妙な同居生活は、初めはぎこちない緊張を伴うものだったが、次第に打ち解け、いつしか彼女は「知人」以上の存在になっていた。だが別れもまた突然に。母親の病気のため、彼女はアメリカへ旅立った。半年後に再会を約束して。そして夏休みを利用して1週間だけ涼子が帰ってくる。再び君の家に。

半年の海外生活が彼女にどんな影響を与えたのかも興味深い。

## It's NEW! プレイするたびにまた違う魅力が見つかる新生活

前作に比べて期間を短く設定したぶん、イベントの密度が格段に増えた今回は、選択肢によってストーリーやイベントも多かれ少なかれ左右される。要は何度も繰り返し遊ぶことで、彼女のいろいろな面に触れられるようになったというわけだ。しかも夏休みということもあり、一緒にいられる時間も大幅に拡大!! 深夜に起こるイベントだって用意されている。また、今回は室内を移動して彼女を見つけないと発生しないイベントも多くあり、より現実味のある同居生活が味わえるように工夫されている。だが、何よりも日常的に起こるささやかなコミュニケーションが楽しいソフトなので、彼女とのちょっとしたふれあいや、たわいもないおしゃべりをごく自然に受け止め、同じ時間を過ごす感覚を大事にしてほしい。そのため、サターンの時計は正確に。

### POINT1 今回は涼子とデートもできる

涼子と近所の公園に散歩に出かけたり、博物館や動物園でデートだってできる今回の「ROOMMATE」。前作は外出という概念がなかっただけに、楽しみな要素だ。ちょっとしたハプニングも用意されているぞ。

### POINT2 ミニゲームなどのイベントも

涼子のリクエストでカラオケをしたり、ちょっとしたミニゲームも用意されている。また、自分の部屋で今日起こったイベントを回想することもできるのだ。

疲れてソファーで眠ってしまいました。夜ふかししていると、こんな私にも会えるかも……。

注目!! **ROOMMATEオフィシャルファンクラブ発足決定!!**
入会希望者は、郵便番号、住所、氏名を明記のうえ80円切手を同封し、下記の住所まで送ること。
〒150-91 東京都渋谷郵便局私書箱76号 (株)オフステーション内「ROOMMATEファンクラブ入会希望」係まで

# ダービーアナリスト

完成度 100%

●メディアエンターテイメント●5月30日発売●6,800円
●中央競馬専用大穴馬券的中予想ソフト
●1人プレイのみ●18歳以上推奨

メーカーから一言

あやぁ～スイトピーSが当たりませんでしたね……!? 次はドカーンと当てますよ。パカパカ儲けたお金でヒヒ～ン！ よく当たってよくハズレるソフト（?）ですから、「お馬で人生ドボン」とならないように注意してください　（広報部・高血圧のオテコ）

## 回収率なんと173%の実績 大穴馬券を狙い撃ち!!

パソコン版で話題になった中央競馬専門の予想ソフト「ダービーアナリスト」（通称「ダビアナ」）が、サターンに完全移植で登場！ タイトルが示すとおり、大胆な穴馬予想が特徴で、競馬の初心者から百戦錬磨の馬券師まで、簡単な操作で誰にでも手軽に楽しめる！

初心者にも最適

初心者のための「競馬入門」も用意されている。充実した内容で、初心者以外の人にも役立つぞ。

## 大検証!! パソコンでヒットした「ダビアナ」は本当に当たるのか!?

手元の資料によれば「ダビアナ」は、回収率173%、馬連の的中率51%（95年5月～11月の統計による）という高い予想実績を誇るという。だが、「そんなこといって、ホンマは当たらないんとちゃうんか？」という失礼な疑念を抱いた邪悪な心を持つ担当ライターは、「ダビアナ」の検証作業を行った。5月4日に行われた「スイトピーS」を実際に予想させてみたのだ。

5/4 東京 11R スイトピーS

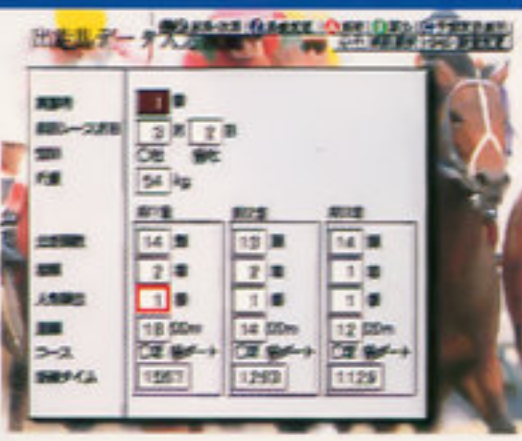
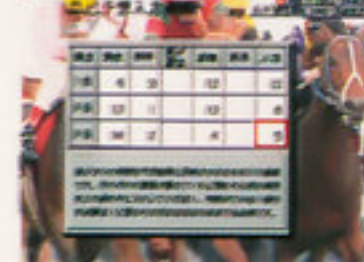
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ハナノメガミ | スプリングビオラ | ラブマシーン | マロンキス | エアウイングス | ビーマイストレイン | ビッグモンロー | クチブエ | スカイシラユキ | タヤスナミムラ | エイシンカチータ | スカラシップ | ベイフィオーリ | リュバンドール |
| 柴田善 | 的場 | 横山典 | 橋本広 | 角田 | 田中勝 | 常石 | 田面木 | 江田照 | 吉永 | 山田和 | 蛯名正 | 吉田 | 中舘 |

### 担当ライターが斬る!! スイトピーSの展望

スイトピーSはオークスの予選レースで、東京競馬場の1800mで行われる。1番人気は、ダービー馬のウイニングチケットを兄に持つ良血馬、スカラシップだが、抜けた実績を持つ馬がおらず混戦模様。予想の難しいレースだ。

参考までに、邪悪な心を持つ担当ライターの予想を書いておこう。本命は安定した戦績のハナノメガミ。素質あるビーマイストレイン、距離が向くエアウイングスも魅力だ。穴には人気が落ちたタヤスナミムラを狙いたい。

### 早速データを入力してみよう

予想のために入力するデータは、レースの条件、各馬の前3走の成績、人気、タイムなど。思ったより入力すべき項目は少ない。これらのデータが、独自の予想プログラムによって数値化されるのだ。

### 自分の予想をデータに反映できる

「ダビアナ」の予想は客観的なデータに基づくものなので、誰がやっても予想に差が出ることはないのだが、ユーザーが自分の予想を入力して、それを反映した買い目を表示させることもできる。

### 買い目は本線6点に穴狙い6点だ！

データを入力すると、予想結果として3つの数値が弾き出され、ここから穴狙いの予想6点と、信頼度からの本線予想6点が買い目として示される。回収率を高めたいなら穴馬狙いで勝負してみよう。

### これが「ダビアナ」の結論!!

結果は右のように表示される。買い目とともに、穴を開ける可能性が高い馬と、信頼度の高い馬の順位もわかる。

予想の基礎となる数値は、左のようにグラフ化することもできる。これを見ると、11番のエイシンカチータのデータが優秀なようだ。

### 14 リュバンドールに期待

「ダビアナ」が穴馬候補として挙げたのは14番のリュバンドール。以下、10番タヤスナミムラ、11番エイシンカチータなどを狙い目としている。

### で、レース結果は……

5月4日 スイトピーS

| 着順 | 馬番 | 馬名 |
|---|---|---|
| 1着 | 5 | エアウイングス |
| 2着 | 11 | エイシンカチータ |
| 3着 | 7 | ビッグモンロー |

馬連 5—11 14,580円

結果は万馬券の大波乱となったが「ダビアナ」の予想は見事にハズレ。しかし、「ダビアナ」の推奨馬だったエイシンカチータが2着に来たので、惜しいレースではあった。もちろん、邪悪な心を持つ担当ライターとしては、この結果に満足はできない（疑い深いから）が、荒れるレースに強い「ダビアナ」の本領は発揮できたと言えるだろう。……ちなみに、担当ライターの予想もハズレ。こうなったら、むじんくんに行って今週のオークスで勝負だ！（←危険）

トレーディングカード専門店

# フューチャー・ビー FutureBee™に行ってきた!!

今、巷でジワジワとファンが増えているといわれるトレーディングカードゲーム。バリエーション豊かなカードを集める楽しみと、テレビゲームとはちがったプレイ感覚にハマる人も多いとか。そんななかハドソンが専門店をオープン。さっそく取材に行ってきたぞ。

4月に開店したばかりの「フューチャー・ビー」はトレーディングカードゲームの専門店。「MTG」「ポケモン」「スターウォーズ」など、いろんなタイプのカードゲームやアイテムを販売するほか、約120名が遊べるデュエルルームや喫茶コーナーも完備。イベントも充実していて、トーナメントや初心者向けの講習会も開催しているので、ちょっと顔を出すだけでもカードゲームの魅力に触れられるはずだ。

## 3F Upper Bee 上級者専用デュエルスペース

3階は上級者向けのデュエル(対戦)ルーム。ココの常連である藤田憲一氏(TokyoGrandsPrix優勝者)ら、有名なデュエリスト達の熱戦が繰り広げられる。

## 2F 販売展示スペース&初心者専用デュエルスペース

会員は受付で会員証を提示。あとは閉店時間まで遊んでも、喫茶コーナーを利用してもタダ! こりゃまさに天国だね。

まずは受付

各種トレーディングカードとカードゲーム用品を販売。オリジナル商品もあるぞ。

SHOPPING and DUELING

見る人が見たらヨダレものの「MTG」アルファ版も展示されていた。ほかに1枚数千円クラスの貴重なカードも販売。

2階のデュエルスペースでは「MTG」プロツアー日本代表の藤田氏をはじめ、各トーナメント入賞者による個人指導も受けられる。いろいろ質問できるので初心者も安心だね。

## 会員はいいことづくめ

金澤尚子先生デザイン「未来蜂」

田中としひさ先生デザイン「勝利」

入会金は1000円(税別)。これで1年間デュエルし放題、飲み物も飲み放題、シングルカードの買い取りも可能だ。さらに買った分だけポイントも加算される。'97年の会員証は左の2種類から好きなほうを選べるぞ。

## MTG(マジック・ザ・ギャザリング)って何!?

カードゲームの“静かなブーム”の火付け役となったのが「マジック・ザ・ギャザリング(通称マジック)」だ。基本セットだけで300種類以上のカードがあり、現在も新しいカードが続々と登場している。プレイヤーは魔法使いとなり、呪文などを使って相手を倒すことになるが、この決闘(デュエル)で使用するデッキ(手持ちのカード)を、自由に組み合わせられるのが特徴だ。

プレイヤーの個性や経験によって、デッキの組み合わせかたも変化する。当然ながら、同じデュエルは2度と起こらない。

## 行きかた

JR水道橋駅から徒歩3分、都営三田線水道橋駅から徒歩4分。日本大学経済学部の立体通路の下をくぐると、ビルが見えるぞ。

株式会社フューチャー・ビー
東京都千代田区西神田1-4-11サンボウビル2F
TEL.03-3296-8333 FAX.03-3296-8332
営業時間 平日12:00~21:30
土日祝祭日10:00~21:30
毎週火曜日定休

カンバンが目印!

担当編集のつぶやき

先日電車の中で「MTG」のカードを熱心に眺めている人を発見した。手の中で1枚1枚くりながら、とても満ち足りた表情をしている。なんだかちょっとうらやましかったよ。

送らにゃハドソン

2週に一度の魔法対決「ハドソンページ」では、みんなからの①ページタイトル(例:遊ばにゃハドソン)②担当編集の心まどわせるイラスト③やってほしい企画④やってほしくない企画⑤ハドソンへの質問、お願い⑥このページへのツッコミなど、を募集中。採用された人全員に、ハドソンからのプレゼントもあり。あて先は、編集部「ハドソン」係まで。

# SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

**今回は、「下級生」と「グルーヴ オン ファイト」の2本にしぼり徹底紹介!**

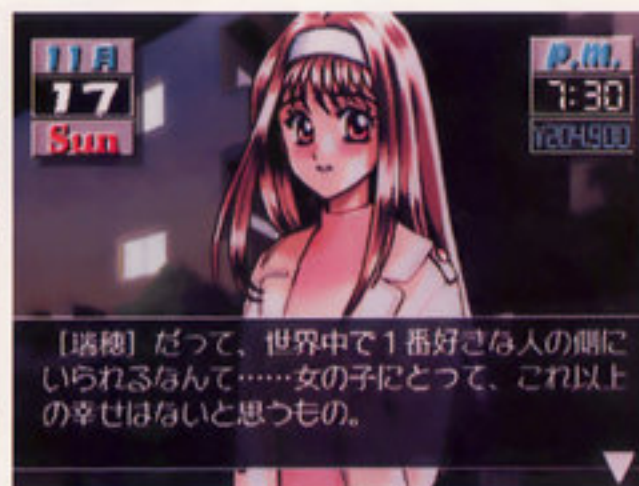

P128……………………………………下級生
P132……………………………GROOVE ON FIGHT

# 下級生

●エルフ ●発売中 ●7,800円 ●恋愛ゲーム ●CD3枚組 ●18才以上推奨

## 悩める「下級生」患者を2つのケースから検証!!

### CASE 1 気になるあの娘へ一直線！ 振り向いてくれるまで俺は純愛を貫き通す！

とにかく気に入った女の子を見つけたら他の女の子はもう、アウト・オブ・眼中。いつも電源を入れる前から心臓はドキドキしてしまい、毎日、目当ての女の子へ会いに行き、会話を交わすことで幸せを感じてしまいます。もちろん、会話シーンのセリフは絶対に飛ばさないし、女の子が語りかけてきたことに対して、「うんうん」と頷いたり、実際に口頭で返事をしてしてまうこともあったりする毎日を過ごしてます。２股？ そんなこと、とても考えられません。イベントに偶然遭遇したときなどは歓喜ものですね。イベント探しには全然、興味ありません。

気になる女の子との会話がとにかく楽しい。好感度が上がるにつれ、女の子のセリフが変化していくところはジ～ンときてしまう。ただ、のめり込みすぎると社会復帰が危ぶまれます。

#### 担当医による分析

まず感心すべき点は、ちゃんとゲーム上で恋愛というものを楽しんでいることですね。おそらく女の子の頬が赤くなったりしたときなどは大騒ぎとなっているのでしょう。疑似恋愛とはいえ、本作で心がときめくような恋愛を楽しめる人はもう下級生通といえるかもしれません。イベント探しに執着していないという点も○。「下級生」のプレイとして一番理想的な形といえるでしょう。

#### 処方箋

イベント探しには興味がないとのことですが、イベントはストーリーを盛り上げるうえで重要なもの。ある程度見ることでキャラクターへの感情移入も深まるはずです。よって、１人のキャラクターに執着しすぎると、行動範囲が限られてしまうので、範囲を広げる意味で息抜き程度に他の女の子と遊ぶのもいいかもしれません。ただし、感情移入は度が過ぎない程度でほどほどに抑えてください。

### CASE 2 目指すは12股!? 複数の女の子を手玉にとる鬼畜プレイ

ゲームに登場する女の子に対してドキドキすることはありませんね。ただ、女の子は非常に可愛いので、イベント画面はすべて見逃さないよう、イベント・チャートなどを参考に、進めてます。あと、エンディングが見たいので、クリアを最優先とし、１人ずつ攻略するとプレイ時間が長くなるので、5、6股をかけながらプレイしています。中には11股プレイに成功した人もいるようなので、僕も今度がんばってみようと思っているところです。1日のうちにあっちこっちへ代わる代わる女の子とデートすると、自分がモテてるみたいで、気持ちいいですよ。

複数の女の子と付き合っているときに気をつけたいのがデート時に他の女の子とバッタリ出会うこと。こうなったら２股かけているのがバレて好感度が下がってしまいます。

#### 担当医による分析

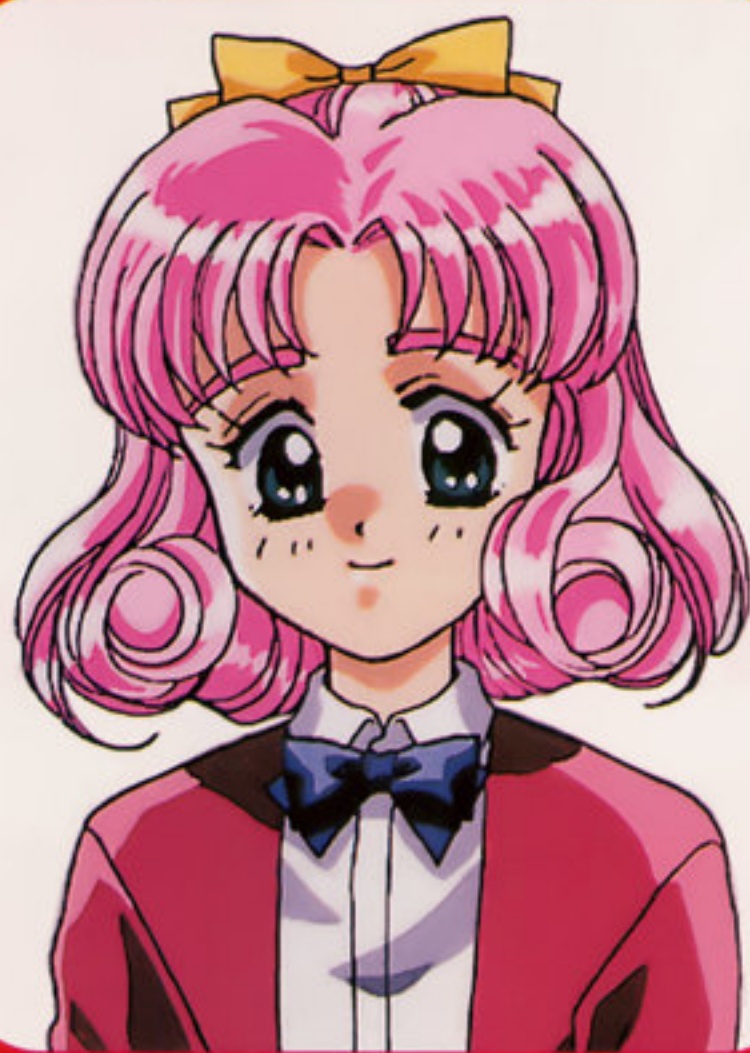
非常に現実的なタイプですね。複数の女の子と付き合うことでモテる感覚を味わえるといったところから見て、２次元の女の子より現実の女の子に興味があると思われます。本作を1つの“ゲーム”として楽しんでいるのでしょう。このプレイで面白いのは、複数の女の子を股にかけることで逆にいつ嫌われるかわからないという緊張感が発生すること。これも１つの遊び方といえるかもしれません。

#### 処方箋

複数の女の子と付き合うことで、プレイが非常に作業的になっているのはいただけません。この場合はもう少し女の子との恋愛を楽しんだ方がいいでしょう。しかも、女の子のイベントをすべて見つつクリアしてしまうので、再びプレイしたときの楽しみは激減してしまいます。けど、女の子にモテたい願望がある人は１度こういったプレイでモテるということを体験するのはいいかもしれません。

キャラクター攻略
-FILE 07-

# 失恋で傷ついた心を癒すには？

**密かに心に想い、勇気を出して告白したものの、無惨にもその想いが打ち崩されてしまう奈々。こんなコに対して主人公の取るべき行動は……。**

## 皆川 奈々

- 身長／153cm
- スリーサイズ／78,59,87
- 血液型／A型
- 誕生日／5月1日

## 解 説

序盤に出会えるものの、なかなか仲が進展しなくて悩んでいる人も多いはず。そのまま進めていくと、奈々はティムに憧れて告白するイベントを見ることになるだろう。そこからさらに進めていくと、秋頃にティムにフラれるイベントに遭遇するはず。もう気づいた人もいるだろうけど、この奈々がフラれるイベントまでは主人公は何もできないのだ。仕方ないので、このフラれるイベントまでは別の女の子の好感度を上げておくか、奈々とティムのデートシーンを黙って見守ろう。フラれイベントが発生したらいよいよ本腰を入れよう。ただし、奈々は失恋のショックでしばらく主人公と通常の会話ができなくなる。ここで奈々にどう接するかが主人公の腕の見せどころ。立ち直りさえすれば、あとはデートを重ねて仲を深めていけば彼女とハッピーになれる日も近いはずだ。

### 気になる彼女の行動パターン

**SATURDAY**
14:45分頃までは1年A組をメインに学校内をうろついているようだ。後は18:00まで部活。その後は自宅にいる。

**SUNDAY**
どこへ行くのかは不明だが、朝早くから出かけているようだ。19:00くらいに自宅へ帰ってくるので訪ねてみよう。

### 重要なデートスポット

テニスコート
部室
児童公園
指切り神社

### 好かれる会話

とにかく子供っぽい会話を好むので、会話シーンの選択肢では夢のあるような返答をしていくのが無難だ。けど、たまには本音を交えたような返答をしてみるのも効果があるようだ。

### 控えたい行動

**少女の夢は壊さないように！**

奈々はまだ高校1年生と、主人公より2つ年下なので、まだまだ子供っぽいところがあるのを頭に入れておこう。時々男らしい面を見せつつ、奈々の夢を壊さないような態度を取ることが大切だ。この子供っぽさが奈々の可愛いところなので、大事にしてあげましょう。

まだコドモなので、路上のHシーンでの行動も慎重に行うように。先に急いだりするとこの表情を見るはめになってしまうぞ。

### イベントスケジュール

| 春 | | 夏 | | 秋 | | 冬 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ち読み娘 | (日) AM10:00～ | 校 門 | (土) PM12:30～ | 校 門 | (土) PM12:30～ | テニスコート | (土) PM12:30～ |
| 1年A組 | (土) PM12:30～ | 児童公園 | (日) AM10:05～ | 児童公園 | (日) PM4:00以前 | 世界一公園 | (日) PM4:00以前 |
| 部 室 | (土) PM2:30～ | | | | | 卯月学園寮 | 12月24日 PM6:00～ |
| テニスコート | (土) PM2:30～ | | | | | 指切り神社 | 1月1日 PM4:00以前 |

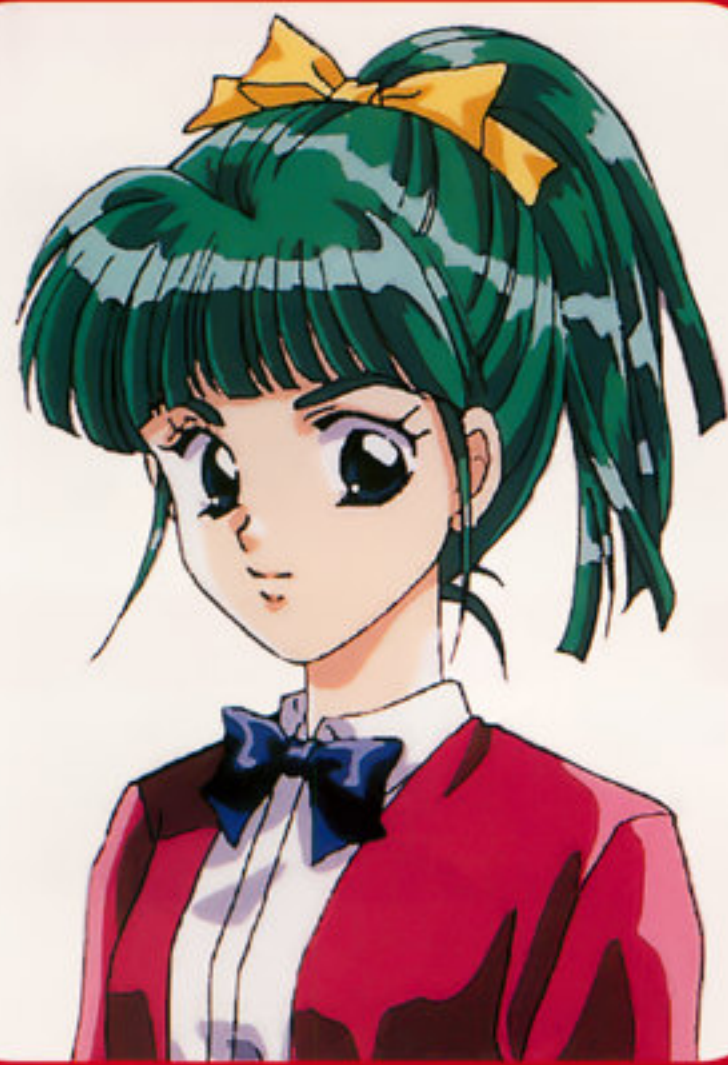
春：まだこの段階では奈々の好感度を上げることはできない。とりあえず上のイベントをチェックしておこう。中には同じ場所で2回発生するイベントもあるぞ。

この季節はイベントはほとんどない。重要なのはプールのイベントくらいだ。

冬：秋にうまく奈々を立ち直らせることができれば、冬の早いうちにデートに誘うことが可能。ここに挙げた以外に、部室で発生するイベントもあるぞ。

キャラクター攻略
-FILE 08-

# 友情と恋愛の狭間で悩む悲劇の少女

**親友の愛と同じ人を好きになってしまった美雪。愛に悪いと思いつつ、主人公との仲は深まっていき、美雪は葛藤の中で、ある決断をする。**

## 飯島 美雪

- 身長／157cm
- スリーサイズ／81,59,88
- 血液型／O型
- 誕生日／7月8日

## 解説

まず、最初に美雪と愛は２人で１セットだということを頭に入れておいてほしい。２人同時につき合うように進めていかないと、後半から話の展開が止まってしまう。さらに、この２人を攻略するにはWデートイベントという壁を乗り越えなければならない。とはいえ、このWデートイベントは、発生条件がかなり複雑。しかし、このイベントを発生させないと、個人的なつき合いなどはできないのだ。Wデートイベントまでの道のりは、校庭で美雪がケガしているのを見てハンカチを貸してあげるイベントを発生させるのが第一段階。この後、ある条件を満たすと土下座で美雪がらみのイベントが起きる。そこで土下座のマスターが美雪の存在を知り、土下座のイベントの後、一定条件を満たせばマスターが寮へやってきて……。まずここまでこぎ着けることが美雪を口説く最低条件だ。

### 気になる彼女の行動パターン

SATURDAY
陸上部に所属しているが、18:00くらいまでは校庭、部室、教室のどこかをぶらついている。18:00以降は自宅にいるぞ。

SUNDAY
早朝、9:00くらいからどこかへ出かけてしまうので、日曜に会いたいときは、朝早くか、19:00以降に自宅を訪問しよう。

### 重要なデートスポット

校庭
卯月学園寮
校門
喫茶店土下座

### 好かれる会話

美雪はその男っぽい性格からか、男性に男らしさと誠実さを求めているようだ。会話の際には、優柔不断な返答は避けた方がいいだろう。ハッキリした返答が一番、好印象を与えるぞ。

●後で聞かれたら、美雪が俺の恋人だと言う
●後で聞かれたら、適当にごまかしておくと言う
●後で聞かれたら、美雪から無理に腕を組まれたと言う

### 控えたい行動

**軽くてナンパな男なんて大嫌い！**

男っぽい話し方やキツそうな性格で、一見、仲良くなるのは大変そうな美雪だが、この態度は愛への思いやりの裏返しなので、一定の線を越えてしまえば仲良くなるのは意外に容易だ。無理そうでもマメに会いに行く誠実さが大切だぞ。
諦めの早い中途半端でナンパな性格は嫌われる。

最初の態度から考えるとなかなか深い関係になれそうにないが、思ったよりあっさり仲良くなれる。ただし、調子にのると……。

### イベントスケジュール

| 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|
| 校庭 (土) PM12:30～ | 喫茶店土下座 (日) AM9:05～ | 視聴覚室 (土) AM12:30～ | 遊園地 (日) |
| 部室 (土) PM3:35～ | | | 校門 (土) PM12:30～ |
| | | | 児童公園 (日) AM11:00～ |
| | | | 喫茶店土下座 (日) AM11:00～ |
| | | | 指切り神社 1月1日 PM2:00以前 |

このイベントを見られるかどうかがカギ。これさえ通過すれば、Wデートまでのステップはあと少し。まずは美雪と愛に会おう。

この時期になると愛との間に何か亀裂が生じて気まずくなってくる。もう、仲良かった頃の２人には戻れないのだろうか。

春、夏、秋とイベントが少なかった反面、冬はイベントが豊富。

キャラクター攻略
-FILE 09-

# 南里 愛

■ 身長／153cm
■ スリーサイズ／80,59,85
■ 血液型／A型
■ 誕生日／12月1日

## 私は友情より恋愛を選びます！

**主人公との恋愛か、愛との友情かで悩む美雪と違って、愛はストレートに友情より恋愛を選ぶ。同性の友情ってしょせん、こんなものなのか？**

## 解　説

美雪のページで触れているように、美雪と愛は同時進行で進めていかなければならない。よって、愛の場合もWデートイベントをクリアしなければ後半で展開が止まってしまう（Wデートイベントまでの道のりは美雪のページを参照）。Wデートのイベントを過ぎたら、思い切って愛をデートに誘ってみよう。愛は最初から好感度がかなり良い状態なので、比較的早いうちにデートを承諾してくれるはずだ。だが、ここで注意してほしいのは、愛とデートばかりしていてはダメという点。愛と美雪はバランスよくつき合っていかなければならないのだ。美雪の好感度を上げなくてもエンディングまでは行けるが、この場合、肝心のイベントは見られなくなってしまう。

## 重要なデートスポット

校門
卯月学園祭
視聴覚室
児童公園

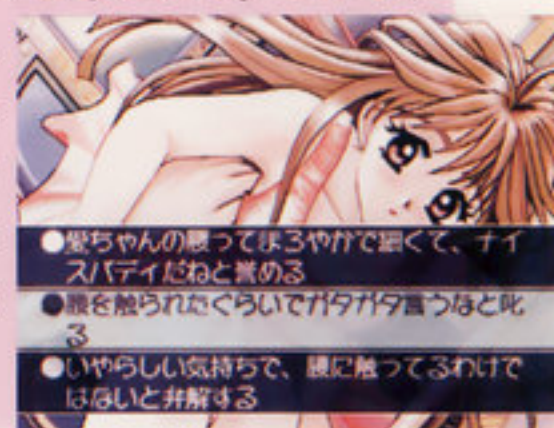
## 好かれる会話

とにかく愛への愛情表現が含まれている会話ならどんな会話でも好まれる。しかし、愛も女の子なので、やはり男性にはたくましさを求めている様子。たまには叱ってやるのも効果があるぞ。

●愛ちゃんの髪ってほろやかで細くて、ナイスバディだねと褒める
●腰を触られたぐらいでガタガタ言うなと叱る
●いやらしい気持ちで、腰に触ってるわけではないと弁解する

## 気になる彼女の行動パターン

**SATURDAY**
夕方の18:00までは2年A組をメインに学校内をぶらついている。18:00以降に自宅へ。ちなみに部活動は行っていない。

**SUNDAY**
愛ちゃんの休日の朝はかなりのんびり。昼前までは自宅にいるようだ。昼頃から外出。だが、18:00には帰宅している模様。

## 控えたい行動

### 嫌われたくなければ亭主関白に

会えば主人公といるこの瞬間が幸せと言い、何か行動を起こすのもすべて主人公まかせ。主人公が亭主関白な態度をとっていれば、まず嫌われないだろう。ただし、そんな愛ちゃんも肉体関係を求められると最初は非常に拒む。強引に運ぼうとしてもダメなので、ここは慎重に迫ってみよう。

強引な男はいい場合と悪い場合がある。愛ちゃんのように男性経験の少ない女の子と深い関係になるには慎重さと優しさが要求され

## イベントスケジュール

| 春 | 夏 | 秋 | 冬 |
|---|---|---|---|
| 校門 (土) PM12:30〜 | 卯月学園寮 (日) | 卯月学園寮 (土) PM6:05〜 | 視聴覚室 (土) PM12:30〜 |
| | 遊園地 (日) | | 児童公園 (日) AM11:00〜 |
| | | | 校門 (土) PM12:30〜 |
| | | | 喫茶店土下座 (日) AM11:00〜 |

遠くから主人公を眺めているだけだったが、徐々に主人公に接近しはじめる愛。だが、この段階では主人公はまだ愛とデートできない。

この時期から2人の葛藤が明確に描かれる。愛との友情を大事にしたいと思っている美雪に対して愛の心境は……。

序盤ではほとんどイベントがなかったので、ここではイベントが目白押しになっている。ここに挙げている以外にも、図書館で発生するイベントもある。

# グルーヴ オン ファイト GROOVE ON FIGHT

●アトラス●発売中●対戦格闘●5,800円(通常版)、7,800円(RAM同梱版)●最大4人プレイ可能●マルチターミナル6、拡張RAM対応●全年齢推奨

## キャラ別必殺技詳細第3弾(ソーリス、筋六、火澄、ゲルトハイマー)

### ソーリス＝R8000

セクシーな見ためにだまされてはいけない。彼女こそはるか2115年の未来から来た捜査官なのだ。その目的は豪血寺一族と人類の未来を守るためらしい。警棒攻撃が得意技だ。

#### ソーリスの特徴は?

手足が長く、攻撃力もある程度あるが、動きのスピードが少し遅いのが欠点だ。長い足を使った連続技が豊富なので、そのあたりを中心に戦っていきたい。中でも相手を一定時間行動不能にするスタンプラティナムをからめた連続技が面白いぞ。

職業が警察官だけあって、銃を使った攻撃が目立つ。でも格好はスゴイ!

### 各必殺技解説

#### スタン ブリット (↓↘→+Ⓟ)

コマンドを入れると、格子状に連なったゴム製の暴徒鎮圧用弾丸を打ち出す。食らった相手は後ろにのけぞり少しの間動けなくなる。ただし硬直が長いので、追加攻撃を与えることはできない。射出速度が速いので、通常技からキャンセルすれば、連続技として成立する。

現実にもアメリカの警察が暴徒鎮圧用に使っている。

#### スタン プラティナム (→↓↘+Ⓟ)

ダイヤモンドのように見える大きな電磁バリアを両手の間に出す。それに触れた相手は電撃にしびれて一定時間動けなくなる。この攻撃は硬直時間が短いので、しびれている相手に追加攻撃が可能だ。

この六角形のバリアに攻撃判定がある。

ヒットしたらしびれている相手に追加攻撃できる。

#### ジャイアレーター (↓↙←+Ⓚ)

足を回転させながら、浴びせ蹴りを相手に叩き込む突進系の技。キックボタンの強弱により、飛んでいく距離や攻撃力が変わってくる。弱キックで出せばかなり出るのも速いので、連続技にも組み込むことが可能だ。強はかなりの遠距離から相手を急襲することができるぞ。

ボタンの強弱で移動距離が大きく変わってくる。

#### TNTチャージ (Ⓟ2つまたはⓀ2つをしばらく押し続けて離す)

パンチかキックを2つ同時に押し続けることにより出すことができる、攻撃力の高い技。押し続けた時間により、攻撃力を増加させることができる。パンチ、キックボタンを押している間も動ける。

ボタンを押している間通常技や必殺技も出せる。

ダッシュ中に出すと残像が付き、威力もUP。

#### ソア プラティナム (ジャンプ中に→↓↘+Ⓟ)

ジャンプ中に出せるソアプラティナム。これを利用すると、空中、地上で2つのバリアを同時に発生させることができる。強で出せば長い時間、バリアが発生するので、空中、地上と出して相手の動きを封じるという戦法もできる。これも相手をしびれさせている間、攻撃可能だ。

強パンチやごっついボタンで出すと、出るまでが遅い。

#### ストレスシュート ソーリス マルティプライア (↓↓+Ⓚ)

全身にバリアをはり、そのまま相手に突っ込んでいく。技の発生速度が速く、通常技からキャンセルしても連続技にすることができるのだ。上方向にも判定が強いので、相手の動きが読めれば、対空攻撃にも利用可能な技だ。

ダウン中の相手に当てることもできるのが面白い。

#### コンボ技 アブソリュート ビート (↓↘→+弱Ⓚ、↓↘→+強Ⓚ、↓↘→+回)

少しリーチの長いミドルキックから回し蹴りにつなぎ、最後は大きく足を広げた踵落しでしめるソーリスのコンボ技。最初のキックは多少リーチがあるので、連続技に組み込みやすい。使い方としては、飛び込み判定の強い強キックを地上の相手に当て、そのまま地上の通常技につなげてそれをキャンセル、コンボ技につなげると攻撃力も高くおすすめだ。

まずはこのミドルキックから入り、コンボ技が始動する。そこそこリーチは長い。

ヒットしたらこの回し蹴りにつなげる。コマンド入力は少し早めに行う。

最後は大きく半円を描く、踵落しで決まり。威力もあるので連続技に組み込もう。



 イラスト：村田蓮爾 ※コマンドはすべてキャラクターが右向きのときのもの。Ⓟ＝パンチ、Ⓚ＝キック、㋙＝ごっつい攻撃、回＝回り込み攻撃

# 天神橋筋六

謎の獅子の仮面を付けた、祭りが大好きな日本人としかわかっていない。天神橋組の組長の長男でもある。投げ技と豪快な打撃技が得意で、技の名前も日本的なものが多い。

## 筋六の特徴は?

筋六は細かいことは気にしない人におすすめのキャラ。豪快に投げ、豪快に張り飛ばす! それが筋六の戦いだ。1つひとつの技に重みがあり、攻撃力も高い。ただしその反面、動きが鈍いという欠点もあるがそれを補って余りある楽しさがある。

すべての技のスピードが遅いが、その分威力があるぞ。いかに楽しく戦えるか?

## 各必殺技解説

### 春 (↓↙←+弱Ⓟ)

春夏秋冬の技は、すべて手にした太鼓のバチに神通力を宿して、天地の清めを行うことによりさまざまな現象を発生させる。この春は、コマンドを入れると自分の後ろから桜吹雪を舞い込ませ、相手に当てる技。ヒットした相手は上空に吹き飛ばされ、6から7ヒットもする。

壁を背にしたら狙ってみたい技。威力もかなりある。

### 夏 (↓↙←+強Ⓟ)

バチを思い切り振り下ろし、地面に叩き付けて雷を発生させる技。春夏秋冬の中でも発生速度が速く、連続技に組み込むことができる筋六の数少ない技の1つ。雷に打たれた相手は空高く吹き飛ばされてしまう。攻撃力も高いので、通常技がヒットしたら狙いたい必殺技だ。

筋六の技ではダントツに出が早いので連続技に使える。

### 秋 (↓↙←+弱Ⓚ)

コマンドを入れると、最初は何が起こったかわからない。しばらくすると、上空からゆっくりと枯れ葉が一枚舞い下りてくる。この葉っぱには攻撃判定があり、かなり大きく左右にゆれながら落ちてくるので相手は動きが取りにくい。獅子頭と組み合わせて使うと面白い!?

これを出しておいて相手にプレッシャーを与えよう。

### 冬 (↓↙←+強Ⓚ)

筋六の背後から雪玉が転がってきて、相手にヒットすると凍らせてしまう。コマンド入力から少しタイムラグがあるので連続技には使いにくい。あまり筋六が画面端から離れていると、雪玉が筋六の所まで転がっていかず、途中で止まってしまうこともあるので注意したい。

雪玉がヒットした相手は凍り付いてダウンしてしまう。

### 三年殺し (↓↘→↗+Ⓚ)

相手をつかみ、神通力の宿ったバチで秘経絡を突く技。やられた相手は、数秒後花火のごとく発熱して吹っ飛ぶ。威力の高いコマンド投げで、投げられた相手が起き上がると、その頭に火の付いた爆弾がセットされていて、数秒後に爆発、追加でダメージを与える。

投げ間合いが広いので、遠くからでも狙える技だ。

### 獅子頭 (弱Ⓟ+強Ⓟ)

自分がかぶっている獅子の面に神通力を宿し、相手に噛み付く技。攻撃範囲が狭く、相手にかなり近づかないとヒットしない。春夏秋冬の秋を先に打ってから出すと、ヒット数が増える。

実はダッシュ中に出すと攻撃範囲が広がる。

秋を打っておけばヒット数が4ヒットまで増える。

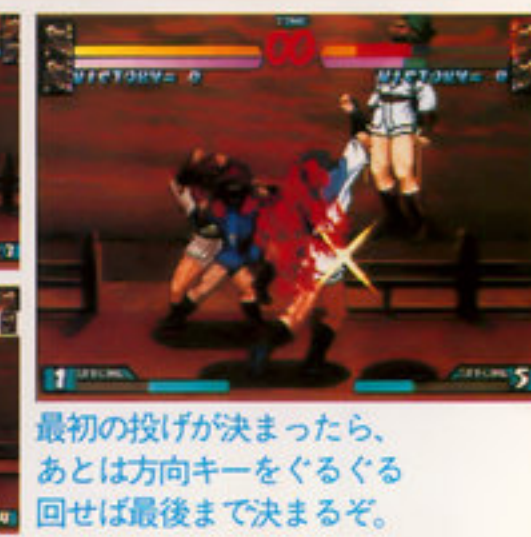
### ストレスシュート 通天六尺玉 (↓↓+Ⓚ)

最大級の神通力を宿したバチで、大きな火柱を生じさせる技。ヒットした相手は燃えながら空高く吹き飛び、美しい花火と共に夜空に大輪の花を咲かせる。威力は高く、一発逆転を狙うならこれだ!

炎の発生速度は速いが、さすがに連続技には組み込めない。攻撃範囲は広いのでそこを利用しよう。

どんなステージでも夜空に相手を打ち上げる。よく見ると花火の真ん中に相手が小さく描かれている。

### コンボ技 天地人 (↓↘→↗+弱Ⓟ、↓↘→↗+強Ⓟ、↓↘→↗+Ⓒ)

コンボ技とはいえ、筋六のそれは投げ技に分類される。そのため連続技には使えないが、最初の投げの部分の判定が広いので非常に使える技になっている。コマンドが特殊なので、練習の必要ありだぞ。

最初の投げが決まったら、あとは方向キーをぐるぐる回せば最後まで決まるぞ。

## 数々の敵を倒し、最後に待ち受ける巨大な影とは?

### アーケードモード

アーケードモードとは、豪血寺3のストーリーを追いながら選んだキャラで現れる敵を倒していくモードだ。キャラ選択画面でリーダーとパートナーを選び、すべてのペアと戦っていく。頭主であるお梅&お種を倒し、ゲルトハイマーを倒すと今まで見たことのないキャラが現れる。

リーダーのストーリーが語られるので、知りたいキャラをリーダーにしてキャラを選択しよう。

二十年間守ってきた頭主の座、簡単には渡さぬぞえ!!

次々に立ちはだかる敵を倒していくと、豪血寺頭主、お梅&お種が登場。それを倒すとゲルトハイマーが出てくる。

この後ついにボスキャラが登場!!

# 雪上火澄

小さいころから忍者の修行をさせられたおかげで、すっかり忍者オタクになってしまった。いかにもという技が多く、使い方の難しい技も多いが、素早さで相手を翻弄できる。

### 火澄の特徴は?

飛び道具の種類は豊富だがどれも飛距離が短く、牽制には使いにくい。むしろ土蜘蛛の術などの移動系の技を使って連続技を狙っていくのが主な戦い方になるだろう。ダッシュからの攻撃も多彩で、鳳仙火のパワーアップや撒きビシなどがある。

忍者にあこがれ、忍者になりたくてしょうがない火澄。どうやら父親の影響らしい。

## 各必殺技解説

### 影縛り (↓↘→+Ⓟ)

地面を這うように気を走らせる技。これに当たるとしばらくの間歩くことができなくなる。ただし飛距離が短く、離れた相手には当てることができないという欠点もある。影を縛られた相手は、ジャンプすることにより解除ができる。ヒットしたら回り込み攻撃などを狙おう。

技の出は速いので、連続技にも組み込める。

### 土蜘蛛の術 (弱Ⓚ+強Ⓚ)

一時的に土中に隠れる技。コマンド入力の際方向ボタンによって出現場所を変えることができる。方向ボタンを前に入れれば相手の後ろに、それ以外はその場に出現する。土中に隠れている間は無敵だ。

方向ボタンにより出現位置を変えることが可能だ。

この地面に潜りかかっているときも無敵だ。

### 鳳仙火の術 (↓↘→+Ⓚ)

全身に炎をまとい、放射線軌道で相手に突進していく技。前方ダッシュ中に出すと残像が付き、攻撃力、ヒット数が上がる。ボタンの強弱で軌道が変化する。技の出が速く、連続技にも組み込める。

かなりヒット数が増えるダッシュ鳳仙花の術。

ボタンの強弱により軌道が変化するので注意。

### 撒きビシ (後ろダッシュ中に弱Ⓟ+強Ⓟ)

後方ダッシュ中にコマンド入れる特殊な技。地面に撒きビシを撒き、相手の接近をはばむ。地面に突き刺さった撒きビシにはしばらく攻撃判定が残っているので、不用意に近づいてきた相手にヒットすることもある。撒いた瞬間から攻撃判定が発生するので対空に使うことも可能。

足が地面から離れているので、下段攻撃を避ける。

### 百雷銃 (ジャンプ中に↓↘→+Ⓟ)

ジャンプ中に地上にいる敵に向かって爆竹を投げつける技。飛び込み攻撃をキャンセルして出せば、連続技にもなる。二段ジャンプなどで相手のガード方向を惑わし、空中技がヒットしたらすかさずコマンドを入れ相手を燃やしてしまおう。飛んできた相手にも当てることが可能だ。

縦に長い爆風が出るので、空中での煙幕にもなる。

### ストレスシュート

### 十文字霞崩し (↓↓+Ⓚ)

手にクナイを持ち、相手に走り寄りつつ、横、縦と十字の形で切り付ける。技の出が速く目立たないので、不意打ちで出すとヒットしやすい。

相手はしばらくして十字の血しぶきをあげ倒れる。

クナイを懐からだし、静かに突進していく。

### コンボ技

### 連撃炭塵の術 (↓↙←+弱Ⓟ、↓↙←+強Ⓟ、↓↙←+ご)

コマンドを入れると、一歩踏み込んだ肘打ちが出て、正拳突きで相手を空中に持ち上げる。空中にいる相手に火薬を撒き、燃やしてフィニッシュする。最初の肘打ちが一歩踏み込むので、通常技を数発当ててからキャンセルしてもつなげることができる。飛び込みから狙うときは、なるべく低い位置でジャンプ攻撃を当てないと地上技につなげることができないので注意しよう。回り込み攻撃からも狙えるぞ。

この肘打は少し前進しながら出るので、多少離れていてもヒットさせることが可能。

肘がヒットしている間に、素早く次のコマンドを入れるとこの正拳突きが出る。

掌打で相手を持ち上げたら、隠し持っていた火薬で相手を燃やすというひどい技。

## 一見穏やかに見える姿に潜む強烈な悪魔を見抜け! ―ブリストル―

ゲルトハイマーを倒し、頭主になった喜びにひたる間もなくプレイヤーの前に現れたのは一人の紳士。スーツに身を包み、一見穏やかな人物に見えるが、その裏に残酷な悪意を秘めている。ブリストルと名乗ったこの男の正体は!?

死人のような青白い顔に真っ黒なサングラスが印象的だ。

ニュートラルのポーズでは常に片足を上げているブリストル。

やはり足技を使ったもの多く、これは突進系の技の1つだ。

対空も申し分なく強く、ダッシュ中にも出すことができる。

# ルドルフ＝ゲルトハイマー

豪血寺一族でありながら、あまりに強大な力を付け、本家を乗っ取ろうし追放されたゲルトハイマー家の末裔。復讐に燃え、ふたたび豪血寺一族乗っ取りを企てるが……!?

## ゲルトハイマーの特徴は?

両手に重そうな鉄球を持ち、それを相手にぶつける攻撃が多いゲルトハイマー。攻撃力がかなり高く、気が付くと体力がごっそり減らされていることもある。鉄球のパンチ攻撃は複数回ボタンを押すことで、多段ヒットさせることができるのも特徴だ。

とにかく鉄が大好きなゲルトハイマー。攻撃も巨大な鉄球を使ったものが多いぞ。

## 各必殺技解説

### アイアン マイン　(弱Ⓟ+強Ⓟ)

鉄球を地面に叩き付け、爆発させる技。ボタンを押す長さによって、爆発位置を変えることが可能だ。すぐにボタンを離せば自分の近くに、長くボタンを押せば離れた場所で爆風が炸裂する。そのため飛び道具のように使うことも可能だ。通常技からキャンセルで連続技にもできる。

長く押すと画面端まで届くほど遠くに飛んで行く。

### グラインド ラッシュ　(←ため→+Ⓚ)

手に持った鉄球をぶんぶん振り回し、相手に突進していく技。強キック、回り込みボタンで出すと、途中でキックボタンを押すことにより止めることができる。技の発生速度が速く、連続技にも組み込むことが可能だ。振り回す鉄球は上方向に強いので、対空攻撃にも使える。

上空には強いが、足元が弱いので連発は禁物だ。

### ボディ スマッシャー　(↓ため↑+Ⓟ)

相手の頭上めがけてジャンプし、踏みつけて地面に埋め込ませる技。ボタンによって飛距離が違うが、ある程度ホーミングする。下段攻撃などから不意打ちで出せば効果的にヒットさせることができる。

ホーミング性能を生かした使い方をしていこう。

この飛んでいくところには攻撃判定はない。

### ヘビーソルト キック　(↓ため↑+Ⓚ)

後方回転しつつ、鋼のキックを繰り出す対空技。ため技だが、ダッシュ中にコマンドで出すこともできる。対空技だが連続技にも投入可能なのでしゃがみ攻撃がヒットしたらキャンセルして出すといい。

ダッシュ中に出せば、攻撃力やヒット数もUPする。

技の発生が早く、判定も強いので頼れる対空技だ。

### グラインド ブレイク　(→+弱Ⓟ連打)

方向ボタンを前方に入れ、弱パンチを連打すると出せる百裂パンチ技。何人たりとも近づけないように鉄球を乱れ打つ。通常技が相手にヒットしたら、そのまま方向ボタンを前に入れ、弱パンチを連打すれば連続技にすることも可能だ。

しゃがみ弱パンチから方向ボタンで連続技にしよう。

### ヘビー トレッド　(ジャンプ中に↑↓+Ⓟ)

ジャンプ中に出せる技で、ボディースマッシャーの踏み付け部分だけを単独で出すことができる。空中攻撃をキャンセルすれば、空中からの連続技にも組み込むことができる。攻撃力はかなり高い。

ジャンプ強キック、ヘビートレッドは連続技だ。

ためがいらない分、技を出す場所を自分で選べる。

### ストレスシュート

### アイアンダスト ボマー　(↓↓+Ⓚ)

コマンドを入れると、ゲルトハイマーの肩に鉄屑が集積する。塊になったところでそれを粉砕、四方に鉄屑を飛ばし、相手を巻き込む。ヒット数は20以上、攻撃力もかなり高いが、出るのは遅い。鉄屑が毎回変わるぞ。

毎回変わる鉄屑はよく見ると変わったものも……。

集積していた鉄屑が、一斉に飛び散っていく。

### コンボ技

### ゲイン コントロール　(←ため→+弱Ⓚ、←→+強Ⓚ、←→+回)

鉄球の突いたベルト部分を相手に巻き付け、引き寄せた後鉄球で打ち上げ、追い討ちとするという連続攻撃。最初の技がかなりリーチが長く、離れた場所からでもヒットさせることができるのは魅力的だ。

一見投げ技だが、れっきとした打撃技。通常技から連続してつなげることが可能。

## 「GROOVE ON FIGHT」ミニテクニック集

## 威力、ヒット数の多いダッシュ必殺技をダッシュしないで出せる!?

このゲームの共通技であるダッシュからの必殺技。これらは方向ボタンを前方に2回以上入れ、ダッシュしなければ出せないと思われていた。しかしあるコマンド入力のしかたをすれば、ダッシュしないでこのダッシュ必殺技を出せることが判明した! やり方は簡単で、出したいダッシュ必殺技のコマンドを入れるとき、方向ボタンを前方に2回入れてから入力すればいいだけ。→→+↓↘→Pと連続して入力すれば成立するのだ。

前方ダッシュ中は無防備になりがちだが、特殊な技が出せる。

普通はこのように実際にダッシュしなければ、ダッシュ必殺技は出せない。しかし上記

ため技さえもその場で繰り出すことが可能になる。とっさのときなどに利用してほしい。

とりあえず緊急発進した
無謀と希望の
# 「ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡」攻略のツボ

プレイヤーズROOM

ゴールデンウイークも過ぎて、祝日のない6月が近づいた。いったい、いつゲームをやればいいんだろう？


筆者プロフィール
**河野直之**
ゴールデンウイークに旅行を試みるも、予約の関係で失敗。浮いた金のすべてを競馬につぎ込み、見事大敗する。今の楽しみは、サターン版『ナデシコ』でルリルリといい仲になることのみ。どうでもいいが、メグミのデート攻勢はすべて断っているが大丈夫か？　お煎餅を抱えたルリルリはカワイイの一言だぞ。


## 「千年帝国の興亡」作戦見聞録①（シェリーフェンプランとマンシュタインプラン）

### 陸軍大国フランスを倒すための2つの作戦

今回のお題目は「千年帝国の興亡」キャンペーンモードの最初の分岐点、シュリーフェンプランとマンシュタインプランについてだ。この2つの作戦は、ともに対フランス戦を企図して立てられた作戦だが、前者が陸軍参謀本部が立案したのに対し、後者は当時A軍集団の参謀長であったエーリッヒ・フォン・マンシュタイン将軍がほぼ独力で立案している。

マンシュタインの作戦の特徴は、敵がドイツ軍との正面対決を予想している（ハズの）第1次大戦で使用したルートを避け、当時、通過不可能と思われていたアルデンヌの森を侵攻ルートとすること。そして侵攻に際しては、機甲師団の機動力を生かし短期間に突破、敵が対応策を練る前に蹂躙してしまうことにある。

その作戦結果はご存じの通り。フランスはわずか開戦後ひと月で降伏し、イギリスの派遣軍は重装備のほとんどを放棄し、本国への退却を余儀なくされた。つまり、大戦初頭の西部戦線での勝利のほとんどは、本作戦の成功によるものといっても過言ではないのだ。

マンシュタインプラン

オランダやベルギーで防衛体制に入る連合国軍を後方より包囲し、せん滅する。パリからの攻勢には、地形障害を活用し対抗。

シェリーフェンプラン

オランダ・ベルギーを突破し、ルクセンブルクを軸に回転するような形で旋回、パリを目指す。第1次大戦で失敗したルート。

対戦車用に開発された3号戦車。37ミリ砲を装備し、大戦中盤まで機甲師団の中核戦力であり続けた。

38t戦車。ドイツが保護国化したチェコで入手した軽戦車。フランス戦では、機甲師団の主力を形成した。

### ドイツより優秀だったフランス戦車

第2次大戦前夜、ヨーロッパで最も精強と唄われた軍はどこか？　答えはフランス軍である。実際、当時フランス軍が所有していた戦車の総数はドイツが2500両強だったのに対し、約3300両（含むイギリス派遣軍）を保有し、航空機の総数でもやや優勢であった。ただ足りないものは、これら兵器を有効に動かすためのノウハウだけだったといっても過言ではなかろう。しかし、このノウハウ＝近代戦を理解する力が欠如していたため、フランスは敗れてしまうのである。無理解ほど怖い欠点はないということか？

第2次大戦初期、最も性能的に優れていた戦車のひとつ、ソミュアS35。47ミリ砲を装備し、2号戦車までなら確実に破壊することができた。フランス戦車の傑作である。

シャール重戦車。当時としては珍しい75ミリ砲を装備した戦車。装甲もかなり厚く、当時のドイツ軍にこの戦車を正面から撃破できるものはなかった。鈍重なのが欠点。

### 歴史訪問　ドイツ機甲師団の生みの親 ハインツ・グデーリアン

第2次大戦時のドイツ軍指揮官には有名な人物が多い。しかし、自ら戦車の設計や生産問題にまで携わり、文字どおり機甲師団の創設者となったグデーリアンほどの功績者はそう多くはないだろう。

彼は、1988年ヴィクセル河畔の町クールム（現ポーランド領ヘルムノ）に生まれ、陸軍幼年学校に入学する。その後、電信大隊や輸送部隊監察部などを歴任、その後機械化部隊の用兵理論を学ぶことになる。

彼が世界初の機甲軍団の指揮官に任じられたのは、1938年2月のこと。彼が最初に活躍したのは、ナチスドイツがオーストリア併合を行った1935年のことだ。以来、ドイツ機械化軍団の将として戦場で縦横無尽の活躍をみせるのである。

練習用として開発されたが、実戦に参加した1号戦車。

20ミリ機関砲を装備した2号戦車。初期の主力戦車。

「千年帝国の興亡」に登場するドイツの諸将のなかでも最も有能な指揮官のひとり。攻守のバランスもよい。

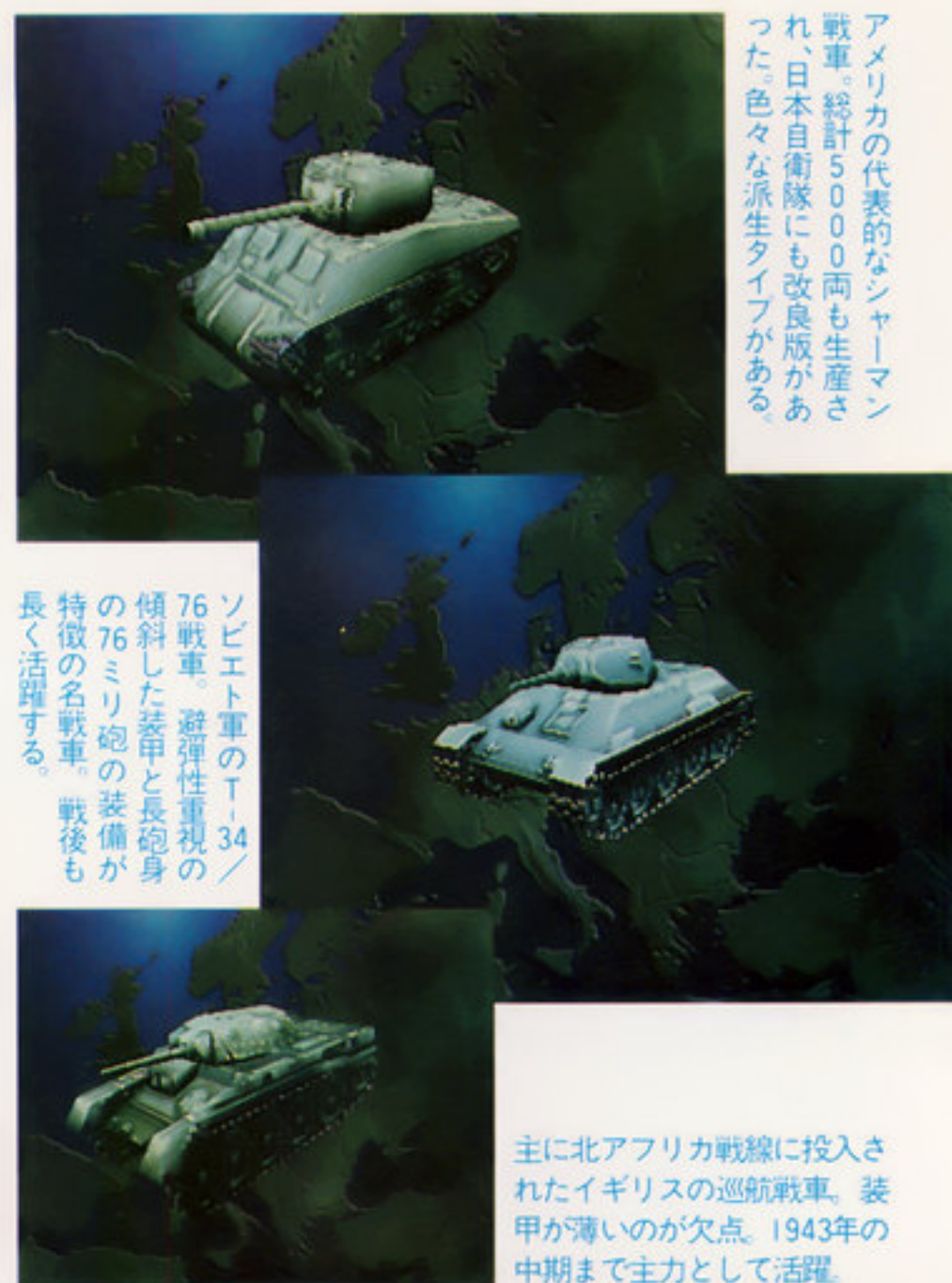
# 遅すぎた名戦車 5号パンター中戦車

5号戦車パンター。もしこの戦車が、史実よりあと1年早く実用化されていたら戦局は大きく変わっただろう。敵の砲弾を弾くために傾斜した厚い装甲板。そして機敏な行動を約束する高機動力。3つめに敵をアウトレンジから撃破可能な高初速の大口径砲。同車はこれらの条件をすべて満たした初めてのドイツ戦車なのだ。

もともと、パンターはソビエトに侵攻したドイツ軍が体験した衝撃、いわゆる〝T-34ショック〟を踏まえて設計された戦車である。ちなみに〝T-34ショック〟とは、ソビエトに侵攻したドイツ軍が敵軍の装備するT-34に正面から立ち向かうことのできる戦車を持っておらず、戦車戦で苦戦したことで発生したものだ。

パンターは色々な派生型が製作されたが、基本的には長砲身の75ミリ砲を装備し、最大120ミリ程度の傾斜式装甲を持ち、時速45キロ前後の速度で路上を走行できた。この性能は当時の連合軍戦車の性能を上回り、とくに初期のシャーマン戦車では到底太刀打ちできなかったのだ。

パンターG型　デートリッヒ

角張った従来のドイツ戦車とは異なるデザインのパンター。東部戦線では、強化されたT-34／85やスターリン重戦車と熾烈な戦いを展開した。

アメリカの代表的なシャーマン戦車。総計5000両も生産され、日本自衛隊にも改良版があった。色々な派生タイプがある。

ソビエト軍のT-34／76戦車。避弾性重視の傾斜した装甲と長砲身の76ミリ砲の装備が特徴の名戦車。戦後も長く活躍する。

主に北アフリカ戦線に投入されたイギリスの巡航戦車。装甲が薄いのが欠点。1943年の中期まで主力として活躍。

# 栄光のルフトバッフェの軌跡

ドイツ空軍と言えば、頭に思い浮かぶのは松本零士と新谷かおるの戦場マンガ。というのは自分だけかもしれない。しかし、この両大先生が描いているとおり、ドイツ空軍は悲劇的な状況にもくじけることなく最後まで戦い抜いた誇り高い軍である。

さて、ここで問題になるのは、何が悲劇的かということ。それはずばりドイツ空軍を取りまいた政治的環境だ。具体的に言えば、ヒトラー&ナチスによる反ナチス的な航空企業の排除と親ナチス的企業への優遇である。

問題を抱えつつも、最期まで主力戦闘機であり続けたBf109シリーズや、バトル・オブ・ブリテンですでに旧式化が指摘されたJu-87などが好例だ。この2機種は、企業の政治的な活動により命を長らえた代表格であろう。これと反対に、冷遇されてきた企業がハインケル社やドルニエ社である。とくにハインケル社の高性能夜間戦闘機He219シリーズは、様々な政治的妨害により200機程度しか生産されなかった悲劇の機体である。この事実から見れば、空軍の真の敵は国内にいたと言えるのではなかろうか？

## 総統に気に入れられたメーカー機

メッサーシュミット社製Me110。駆逐戦闘機として期待されたが、バトル・オブ・ブリテンでは、多数が撃墜され、戦闘機の護衛が必要となった。

ユンカース社製Ju-87。性能を急降下爆撃一本に絞った単発爆撃機。そのため、他の性能は低く、とくに速度と航続距離の低さはかなり問題となった。東部戦線で活躍した。

## 総統に嫌われたメーカー軍

ドルニエ社の機首に卵形のコックピットを配した爆撃機。基本性能が優れており、色々な発展型が製作された。

ナチスに疎んじられたハインケル社は、ジェット機の製作技術に優れ、メッサー社より早い段階に、試作ジェット機の飛行に成功していた。

ハインケル社の大型爆撃機。無理な性能要求があったため、事故の多い機体になった。

## 耳より情報 音楽編

「千年帝国の興亡」に登場するすべての音楽が聞ける隠しコマンドが公開された。その方法は、MAP中で設定変更の項目を開きYZXYS（Sはスタート）を入力するというもの。これで「Uボートマーチ」から「マイスタージンガー」まで、好きな音楽を瞬時に選ぶことができる。色々な曲を聴いて、自分の好みを見つけよう。

なかには、色々な武勲をたてないと聴けなかった曲もある。しかし、これで聴き放題だ

レコードⅠ　マイスタージンガー
選択できるBGMが増えます。

## おハガキ下さい

さて前回に引き続き、お葉書募集のコーナーです。読者の皆さんからの色々なご要望、こうなったらもっと面白かったのに！　というようなアイデア、などなど、いろいろ募集しています。まだ始まって2回目の弱小コーナーですが頑張っていきますので、よろしくお願いします。もちろん兵器のイラストなどもOK。たくさんのご応募をお待ちしております。いただいたおハガキは、最終回で掲載を予定中。期待していて下さい。

**住所**……………………………

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「千年帝国の興亡」係まで

新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

# デ・ラ・GAMEWARE

DJ.NAMo(26)

黄金週間は突発的に四国は高松に行ってきました。カプセルホテルで垢擦りしたりクラブ行ったりと、見事にどこでもできるよーなことばかりしてきました。このような旅を"脱・旅行"と呼ぶことにしてみたけど、ダメ?

## GW5号の情報コーナー一挙公開!

前回よりリニューアルされたGWの情報コーナー。テーマが絞り込まれ、質より……というわけではないのですが、情報項目の量がグッと増え、カタログ的意味合いがより強まっています。これくらい撤しちゃってたほうが逆に、ユーザーも割り切れていいんじゃないでしょうか。カタログを一通り眺めて「あー損した」って感想持つ人はいませんもんね。しかも今回は、ゲームの攻略ビデオも数多く手懸けているゼネラル・エンタテイメントならではの嬉しい独占公開映像があるから期待できます。

## 攻略ビデオ 予告編

「バーチャファイター3」「サクラ大戦」の攻略ビデオのおいしいところを、ムービー映像で一挙に観られてしまうお得なコーナー。横山智佐さんのGWスペシャルインタビューも収録されている。

### バーチャファイター3

プレイヤーキャラごとにリリースされている攻略ビデオが一同に介した。これさえれ観ればにわかオールラウンドプレイヤーも夢じゃない!?

コンボの一部を解説つきで収録。池袋サラ氏の声も聞ける。

マイナー(?)キャラの雄姿も観られるのが嬉しいね。

### サクラ大戦

本誌ライターのがすけつ君も制作に参加した「サクラ」の攻略ビデオ。ファン向けのコーナーが多く、バラエティ性に富んだ内容だ。

GW5号では、アニメ映像やキャラ紹介を観られるのだ。

こ、これは、広井王子氏と横山智佐のトークではないか!

## 映画&ビデオ インフォメーション

ゲーム情報が独立した都合上、映像作品の紹介が映画とビデオに細分割された。その分ボリュームは大幅にアップ、予告編ムービーの全体量も増え(具体的な数字は右下参照)、さながら"GWシアター"といった趣。「バスキア」「バットマン&ロビン」といった話題作をちゃっかり先取りしてしまおう。

**収録本数**

**映画39タイトル**
(うち予告編ムービー収録10タイトル)

**ビデオ43タイトル**
(うち予告編ムービー収録13タイトル)

アニメ、洋画を問わずありとあらゆるジャンルの作品を網羅。文字情報も親切ですぞ。

海外の原盤のまま予告編も収録。劇場で流されるのとどう違うかチェックするのもまた楽し。

## GIRLS collection IN 新宿ジョイポリス

ボーイズが抜け、やっとすっきりした「ガールズコレクション」。今回はロケ地を新宿ジョイポリス(JR新宿駅南口の高島屋タイムズスクエアん中だね)に絞り込み、データベース性をいくらか上げている。遊びにきた女の子30人以外にも、ジョイポリス勤務のお姉さん12人ぶんの個人データ+ムービーが収録されているので、出かける前には要チェックか!?

雑誌のグラビア企画ものページと同じ感覚で眺めてみよう。

## NAMo'S TALK

NAMo:どうも最近、このコーナーに寄せられるはがきのコシが弱いように感じます。このへんで少々テコ入れしてみますかね。ネタはGWに無理に関連づけなくても結構! 面白ければなんでもよし! 何かお題が欲しい人は、「私の好きな歴史的革命事件とその理由」で書くように! 採用された人にはアナタが欲しがっているサターンソフト1本進呈! わざとマイナーなのを所望して困らせようと企んでるヒネた人は、妥当な第2希望ソフトも記入しておくこと! どーだ!

# 先行プレイレポート 噂の怪人育成シミュレーション 世界征服株式会社

**悪の組織の明日を担う怪人候補生をしごくのが目的のこのミニゲーム。はたしてその内容はいかに？　てなわけで、やってみました。**

育成の対象は、何も頑張る美少女やモテモテ兄ちゃんだけじゃない！というわけだかどうかは知らねど、「世界征服株式会社」は、ザコ戦闘員から怪人への昇格を狙っている若者（？）をミッチリ鍛える異色育成シミュレーションです。プレイヤーがすることは、1週間のスケジュールに6種類の“○○地獄”と“休暇”をうまく振り分け、能力強化を計っていくという、本当にこれだけ。それを10週間繰り返すんですが、ノンストレスでサクサクと進むので、1回プレイにかかる時間は極端に短い。最後の強化訓練では、先輩の怪人との1対1の対決を行ないます。怪人は何種類かいるので、自分の成長を試すのにふさわしい相手を選びましょう（高い能力値が2つ以上あるとラク）。勝てば、晴れて改造手術を受けられます。怪人の種類が3タイプ用意されているのがマニアックですね（あえて詳しく説明しません）。余分なゲーム性が極力排除されているおかげで、良くも悪くもこのジャンルの本質がクッキリ浮き出ているような気がしました。1回のプレイ時間が短くすむので（考え込んでも20分はかからないでしょう）、気軽に何度も遊べるのがミニゲームたるゆえんでしょうか。（NAMo）

文字通り“地獄”のスケジュールは、1週間単位で設定するのだ。

週末にその週の成果が表示される。何よりも、HPの消耗ぐあいには十分気を配ろう。

いい味出してるイベント画面。既存のゲームの穏やかなパロディといったところだ。

# パーソナルな情報発信メディアについて考えるコラム
# ホームページとミニコミ誌

「スポーツは参加することに意義がある」という言葉は、個人レベルにおいて正しい。体を動かせる機会にちゃんと運動しとこうネ、ということだから。ところが「個人情報は発信することに意義がある」かというと、これには首を傾げたくなる。例えば、専門店やひとクセある書店に並んでいるミニコミ雑誌。その大部分が手に取ることすら躊躇させるたたずまいを見せ、運よくパラパラめくられたとしても、どのページからも「わかる人だけわかってください」という意志が垣間見られ、結局元の位置……という運命をたどっている。なぜそうなるかといえば、作る側が、形（本）になったことだけで満足しちゃっているからだ。それがいかに喜ばしいかはわかるが、外に発信する以上、不特定多数の目に触れることを前提とした構成——装丁、台割、ページレイアウト、表現のしかたを含めたあらゆる面において——を心がけないと、よほどの好事家かひねくれ者のしか取り合ってくれないのだ。

かつては“ネットサーフィン”なんていう能天気な言葉があったが、ホームページ巡りだって、必要な情報とそうでない情報の個人レベルでの取捨選択が徐々にシビアになってきている。通話料金云々の問題ではなく、なんと気持ち的に損するページ多いことか。たとえ有益な情報がなくとも、せめてそこに“人に与える”という意味での娯楽性があれば、十分意義あるものたりえることを、“自称”表現者は肝に据えるべきである。

## ホームページとは？

インターネットのプロバイダーと契約することで開設できる、ネット上の掲示板。見る側と作る側の間で各種データのやりとりを容易に行なえる点が媒体としての魅力か。

## ミニコミ誌とは？

個人的またはごく限られたジャンルの情報を発信するために、個人または非営利目的団体（サークルとか）が自主的に制作する出版物。大きな意味において、同人誌とそれほど違いはない。

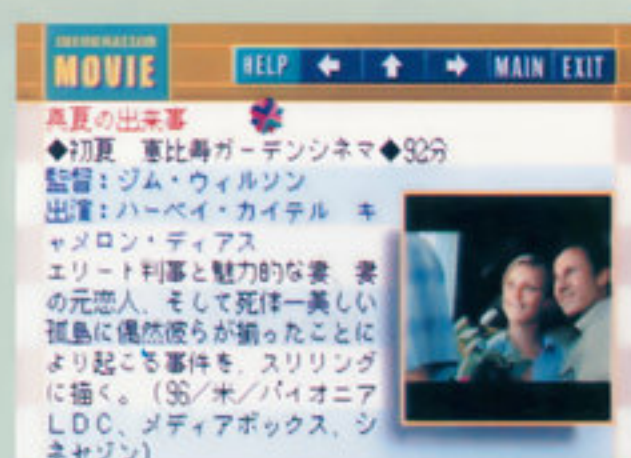
1年の節目節目でリリースされている感じのGWですが、気がつけばもう1997年ではありませんか。7月には香港が中国に返還されたりとか、その歴史的瞬間に立ち合えるツアーが30万円近くするはずで、何かと慌ただしい雰囲気が続きそうです。そうこうしているうちに、あと3年後には21世紀……。それまでGWは順調にリリースされていくのか、とかサタマガはずっと週刊でいけるのか、といった諸々の問題はありますが、きっとうまくいくでしょう。そうですとも。とりあえず次回はGW5号の最終チェックでキメ！

## あてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町
24-1　ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

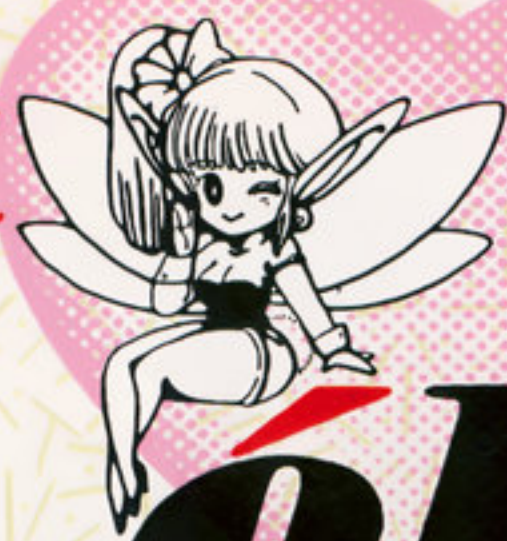
※ハガキを採用された方にはサターンのソフトを1本プレゼントします。

## GWスタッフコラム　text: 樋口泰人

GW5号の制作作業が終わり、気がつくと早くも夏の気配である。夏休み映画の紹介作業の中で、すでに半分は夏を先取りしてしまった私は、これからさらにもう一度今度は本当の夏を迎えねばならないわけだ。いつものことではあるのだが、やはり少しウンザリしている。暑いのは嫌いではない。ただ、このように情報と現実がオーバーラップしながら進行する時間の流れのズレ方に、身体が拒否反応を示しているのだ。ただそのウンザリを、私は案外気に入ってもいる。それこそが、自分がここにあることの証のようにも思えるからだ。かなりネガティヴではあるのだが、そのようにして私は、この不確定な世の中での自分の存在を確かめている。夏はもうすぐだ。

GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐に渡る。現在、自身の単行本を密かに準備中。

## NAMo'S TALK

NAMo：上で紹介しているミニコミ誌、実はわしも制作に深くかかわっていたりします。漫画あり、レジャー紹介あり、映画話ありの、B7判のカワイイやつです。第2号は6月中旬完成予定です。運よく都内のミニコミ誌取扱店（中野が狙い目）でみかけたら、ぜひとも手にとってみてください。なおこの本、なぜか6月売りの「鳩よ！」で紹介されるそうです。どういう扱われ方かわかんないので少し不安ですが、当事者としては楽しみですね。それにしても、なぜ「鳩よ！」……。

# Just Meet elf エ・ル・フ

## 禁断の果実コーナーよ〜ん

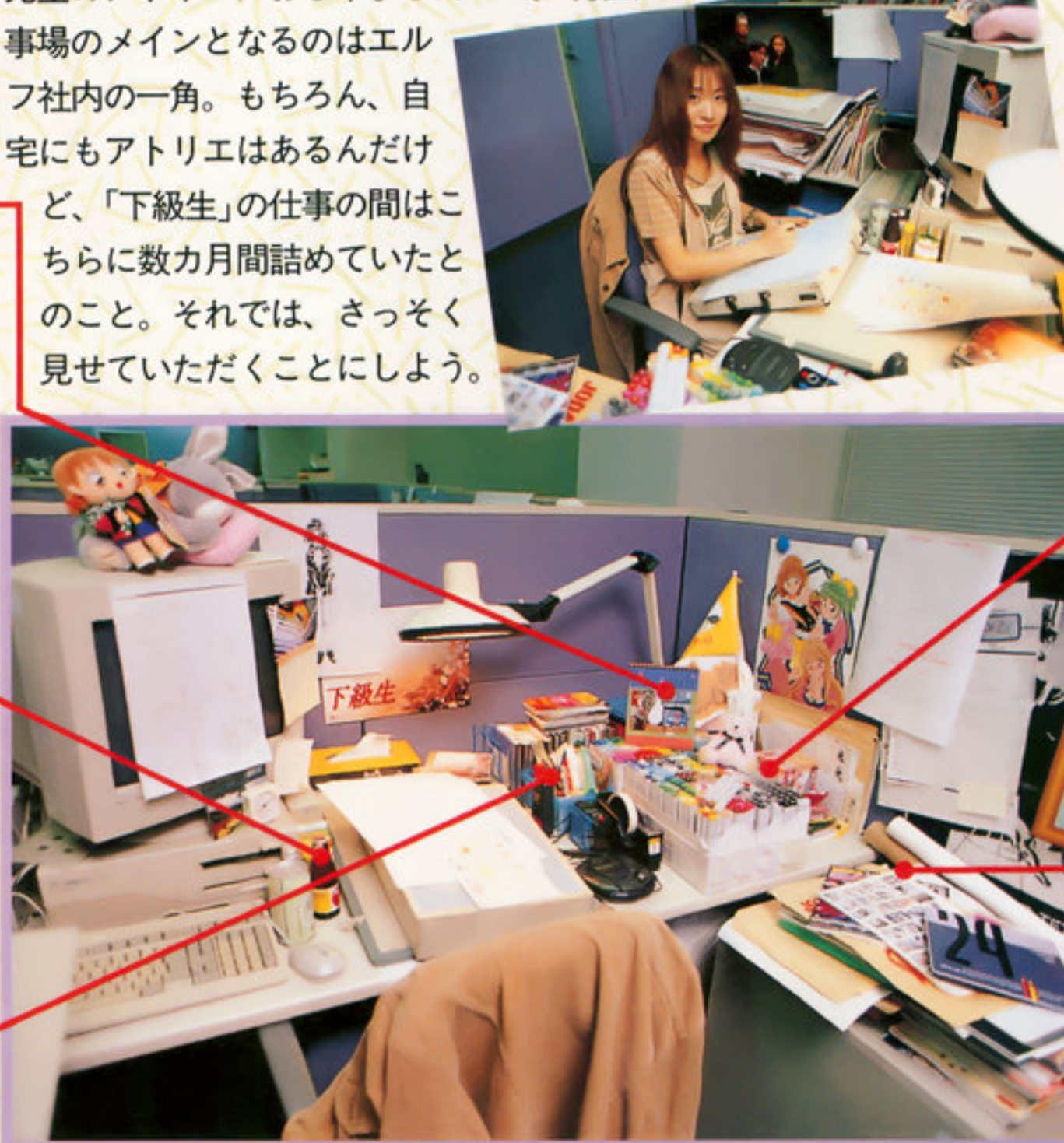
### 愛猫 どっかで見たような？

とっても猫好きな門井先生は自宅では5匹の猫を飼っているそうだ。写真はそのうちの一匹はなちゃん。「下級生」ではゲーム中のカレンダーに出てくるけど気づいたかな？

いつも一緒

### Special 探訪 門井亜矢先生アトリエ訪問

## 下級生キャラはココで生まれた！

実は以前よりずっとあった「門井先生の仕事場が見たい！」っていう読者のみなさんの熱〜い要望。サターン版「下級生」も発売されて一段落したころだろう、などと甘いことを考えた編集部では、5月のとある火曜日、先生のアトリエにおじゃましたのだ。現在仕事場のメインとなるのはエルフ社内の一角。もちろん、自宅にもアトリエはあるんだけど、「下級生」の仕事の間はこちらに数カ月間詰めていたとのこと。それでは、さっそく見せていただくことにしよう。

全体はざっとこんな感じ。最初見た時、意外と（失礼！）きれいなので驚いた。「下級生」のピンナップやポスター、原画などがところ狭しと貼られていて一目で門井先生のデスクだとわかるよね。貼られている予定表をこっそり見ると、先々までスケジュールがびっちり。ところでパソコンも置いてあるけどCGも描くのかな？ 「もの貼っておくのに便利なんですよ（笑）」とのことでした。

### 番外編 テレビ朝日 トゥナイト2でも…

テレビ朝日の深夜放送「トゥナイト2」でも先生の活躍ぶりに注目。5月5日の放送ではサターン版「下級生」はもちろん、前日開催されたコミックシティ（同人誌即売イベント）での先生のブースの様子などもリポートしていたけど、チェックしたかな？ それにしてもあの行列、200人以上はいたような……。

### 覚醒!? 徹夜もなんのその!?

漫画家さん必携（？）・眠気覚ましグッズの数々。でもカフェイン剤ってあまり体によくないんじゃあ……「これ飲むとウキウキするんですよ」とあくまで笑顔の先生。それじゃホントの覚○剤ですよ（笑）。ちなみにパイポは使いますが、タバコは吸われません。

私はこれで スッキリします!?

### TOOLS と〜ぜん 画材もいっぱい！

仕事柄、とにかくいっぱい画材がある。「原画の方に指定を入れる時などはコピックを使います」線画に色指定を入れたりするやつですね。「カラーイラストの時は絵の具なども使いますが、最近はカラートーンを使うことが多いですね」ちなみに本誌連載の4コママンガでもカラートーンはよく使うとのこと。

### 便利グッズ いろんな工夫が!?

たとえば、写真のカンペンケース。一見なんの変哲もないものだけど長さ、厚みともに使用中のペンを置くのにちょうどいいそうだ。ちなみに中学生のころから使っているという長寿グッズ。また、机の手前の角にも、ライトテーブルを傾けて使うときなどに便利なようにスペーサーが張ってあったりするのだ。

### MUSIC お気に入りの音楽はコレ！

静かなフロアに有線放送が流れる好環境のエルフ社内だけど、時には自分のお気に入りのCDとか聴きたくなるもんね。最近はアルバムよりもシングルの方をよく聴くという先生。「小室系全般好きですね」と手にズラリ。カラオケはあまり行かないそうだ。

### ETC

美雪＆愛のオリジナルうちわや、仕事場でお正月を迎えた時に買ったしめ縄など、先生にとって「下級生」の思い出がいっぱい詰まった場所なのだ。

## エルフ伝言板

エルフファンの皆さんに朗報で〜す!! 「エルフホームページ」を開設しました！ 下級生の情報や、Newリリースのソフト紹介、されど気になるスタッフ募集情報、どれもこれも集めたいオリジナルグッズ情報などなど、エルフの最新情報が盛りだくさん!! ワクワクドキドキの「エルフホームページ」に皆さんも今すぐアクセスしてネ!!
URLは……http://www.elf-game.co.jpです。

エルフユーザーサポート……03-5377-0954／10:00〜18:00（月〜金）

## ♥Tamaのつぶやき♥

うわぁ〜い可愛いはなちゃん!! 門井先生の愛猫で、ご存じ下級生のカレンダーでも大活躍中!! 左上のはなちゃんの写真は門井先生ご本人の撮影によるもの!? いつも門井先生といっしょのはなちゃん、羨ましい〜トホホ…。Tamaもゴロニャン♥した〜いっ!!

## 下級生イラスト募集

このコーナーでも「下級生」のイラストを募集するよ。ハガキ大のサイズの紙にカラー（色鉛筆は不可）で愛がこもった絵を書いて送ってくれ！
あて先は……〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン「ジャストミートエルフ」イラスト係まで。締め切りはないよん。

※今回は誌面の都合により「18歳未満はお断りよ〜ん」はお休みします。

# Welcome to 門井亜矢World

春になると動物の声も増えてきますね。中でもつらいのは、夜中に聞えてくるのら猫のアノ声。オカルトチックな感じさえして1時間も続いた日にゃあ……。

はやくも
第10回目
なのよ

門井先生の描き下ろし4コママンガが読めるのはサタマガだけ!!（かもしれない……）

神山の常識

あ

私ったらボーっとして

「の」に点々つけちゃったァ

の゛

「の」には変ですよ

「る」ならわかりますけど

え!?

え!?

──る!?

VS

庭のさくらんぼの木を目指して鳥がきます

声ぐらいじゃびくともしません

カーッ

うぬ～っ

ガッ

じぇいっ

ばっ

しゃーっ

バサ

あ

ふっふっふっ
やったぜっ

## 門井先生に励ましのお便りを出そう!

今回の仕事場探訪はどうでしたか？　忙しい時も、みんなの応援は先生にとって大切な栄養剤。応援のおハガキを待ってるぞ。あて先は左ページの住所に「門井先生係」でOKだ。

Welcome to 門井亜矢World
第10回／おわり

☞ 保健室で奈々と2人っきりになった主人公。たくらみに気付いた奈々は……。

# HELLO!! CAPCOM Vol.29

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

ボッツ限定版を手に入れた人に朗報が！ 近日発売ムック「ボッツ攻略本」の紹介など今回のニュースはボッツづくしだ！

## サイバーボッツ超限定版シリアルナンバー宝クジ

おそらくみんなの家で家宝になっていると思われる「サイバーボッツ超限定版」。これに付いているシリアルナンバーを使って、夢ある楽しい「宝クジ」をしようという企画なのだ。当たった人にはうれしいプレゼントが…？ ルールと応募方法を読んで、どんどん送ってね！

### ●応募方法●

パッケージ左下のナンバーが表示してある部分をコピー（白黒でOK）してハガキの裏に貼り付ける。名前、住所、ランキングへの投票を書いて送ってください。結果は7月4日売りのハロカプで発表します。

超限定版 SERIAL No. 36203

この部分が応募券。キレイに切り取り、ハガキにしっかり貼り付けてね。

### 番号の早さを競え！ ゼロに近づけNo.

これは応募した人の中でシリアルナンバーの早さを競う。番号が早く、よりゼロに近い人が勝ちだ。ナンバーが10000台の人はチャンスがあるかも？ プレゼントも豪華になる予定。

### 下2ケタで大抽選！ 今こそ運を使うときNo.

カプコンの方に10面体サイコロを振ってもらい、下2ケタの数字で抽選する。番号の早さに自信がなくても、こちらはすべて運次第。下2ケタがピッタリ合った人全員が当選だ。

締め切りは6月20日
ハロカプ「ボッツ宝くじ」係まで

## サタマガムック（仮） サイバーボッツ 6月7日発売（予定）

サターン版サイバーボッツが発売されて早2カ月。ハロカプ読者はご存じのサタマガムック「サイバーボッツ攻略本」が、ついに完成！ 対戦攻略はもちろんカプコン協力による秘蔵ページも充実した、究極のムックだ。

本当の闘いは…

これから始まる…

## 大プッシュの部屋

### 今週のさわやかクン

セイヴァーが稼働し、そろそろキャラに対する愛が深まってくる頃。その愛をハガキに込めてどんどん送ってね。移植決定で再燃のD&D[R]、虹色もよろしくね。

神奈川県／千石ふう
カッコよくて爽やかでナイスガイなマジックユーザーに一目惚れ。移植も決まってD&D[R]熱もアップ！

愛知県／ユウ
可愛くて不思議な魅力があるキュービー。自然な表情が彼女らしいところかな？

岡山県／スカロブルー
君の絵は担当のツボをついてくるね!! 個性的な新キャラ、ジェダ、もう使ってる？

群馬県／ふじさき
ストⅢの時代だからこそ、ストZEROの若さを思い出そう。セーラー服とこの笑顔が○。

## 1位はすでに不動か？ 移植希望ランキング

移植希望で現在送られてきているゲームの数は24種類もあるぞ。

| 順位 | タイトル | 票 | 順位 | タイトル | 票 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | エイリアンVS.プレデター | 27 | 6 | エグゼドエグゼス | 10 |
| 2 | カプコンワールド | 18 | 6 | 魔界村シリーズ | 10 |
| 3 | パニッシャー | 16 | 8 | ぷにっきいず | 9 |
| 4 | 19XXシリーズ | 12 | 9 | ヴァンパイア セイヴァー | 6 |
| 4 | マッスルボマーシリーズ | 12 | 9 | 戦場の狼シリーズ | 6 |

## 新しい限定アイテムを考えよう！ 限定版にはこれつけてランキング

新たにランクインしたタロット。虹色にも付けてという意見多し。

| 順位 | コメント | アイテム | 票 |
|---|---|---|---|
| 1 | シンプルだけどこれが一番 | 「DXシークレットファイル」 | 22 |
| 2 | イラストは描き下ろしね | 「パワーメモリー用シール」 | 17 |
| 3 | D&D[R]、虹色には絶対つけて！ | 「SDフィギュア」 | 15 |
| 4 | セリフや主題歌を入れて！ | 「おまけCD」 | 11 |
| 5 | D&D[R]ならオシャレじゃない？ | 「タロット・トランプカード」 | 6 |

## 今週のプレゼント

ロックマンアニバーサリーのシール。シークレットファイルでおなじみの一風変わったイラストがカワイイぞ。3名様に。

移植希望ランキングの投票、ボッツ宝くじへの応募待ってまーす。次回はいよいよ「カプコン相談室」特集。カプコンに関するQ＆Aを紹介するよ！

**あて先**
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

# TRY! CAPCOM ARCADE

# ロックマン大博覧会大成功!!

ロックマンシリーズフリープレイコーナー

## LINE UP

- ●ロックマン大博覧会
- ●ヴァンパイア セイヴァー
- ●セイヴァーシークレットファイル制作日誌
- ●開発ビル探検記VOL.2

## カプコン大阪開発ビル取材5/9の巻

**ロックマン大博覧会報告、セイヴァー特集、ハロカプ始まって以来の大人数が登場。あまりの盛りだくさんの内容に担当は取捨選択に四苦八苦。アンケートハガキに増ページ要望を……。**

### ロックマン体操大ブレイク間近!!

**編集部**：まずはロックマン大博覧会についてお願いします。
**船水**：なんといってもロックマン体操が人気あったね。じゃあまずロックマン体操の感想を（相変わらずインタビュアーもやらされる船水氏）。
**山本**：体操は……よかったですよ。ムーディな感じで(笑)。チビッコはもちろん、社員も稲船プロデューサーもニコニコしながらやってましたね。社員全員、朝礼でやりたいですね。
**山本**：秋の運動会で全国の幼稚園や小中学校でやってほしいと思ってます。現在、僕の関係筋には売り込み中です。9、10月にはロックマン体操が大ブレイクするでしょう！　一人でも多くのチビッコにやって欲しいです。
**船水**：チビッコ向けの仕事ばかり来るようになりそうやね。
**山本**：体操の仕事ばかりになったらどうしよう、バイオハザード体操作れとか……（泣）。
**編集部**：次はバトル＆チェイスの歌についてお願いします。
**青木（美）**：なぜ歌を入れることになったんですか？ 社内の人間も気になっていたんですが。
**小野**：稲船プロデューサーから、「ロックマンのゲーム中でなにかパッとするものを作ってくれ」という指示があったんですよ。「じゃ、好き勝手にやりますよ」と（取材中、稲船氏に遭遇。真意をうかがったところ”そんなこと言ってません（笑）”とのこと）。最初にできたのが山本の歌う演歌の「あ～ 男一代」です。なぜ演歌かと言うと、“ガッツマン”というキャラが昔からいるんですが、あの男には演歌しかない！ ということで。で、ボーカリストを探して彼に目をつけて「歌ってくれへん？」と頼んだわけです。今はCD発売も決定しているんですが、その前に社内でブレイクしちゃって。そうこうしているうちに「ロールちゃんのテーマも作ってしまえ」ということになって、今度はヤングにウケるものを目指したんです。目指せTK！ って感じで。青木にやってくれへん？って。
**青木**：仕事で疲れてボーッとしているところへいきなりテープと譜面を渡されて……（笑）。
**小野**：今度は東京支店で火がついて「電話の保留音楽に使わせてくれ」ときたんです。こうなったら「ロックマンのCDに入れてしまえ！ ついでにロックマン大博覧会で歌ってしまえ！」とポンポンと。ロックマンのキャンペーンソングみたいに思ってもらいたいですね。カプコンのサウンド的にも面白いことをやっていきたいという表明でもあります。
**編集部**：では実際に歌ったお２人はいかがでしたか？
**青木**：最初はカラオケ感覚だったんですが、実際レコーディングになったら“気を抜いて歌ってはいけない”と思いました。めったにできない経験だったので嬉しかったです。
**山本**：結果的にカップリングとなったわけですが、僕の曲がオチつけたなと思いました(笑)
**小野**：博覧会のライブでの失敗談は？
**山本**：え？ ないですよ(笑)
**小野**：扇子の裏に歌詞を書いていたんですよね。
**山本**：そしたら緊張しちゃってうまく開かないの……(笑)で、もうどうでもいいやって一番の歌詞をずっと歌ってたんです（爆笑）　セリフも忘れたし……。
**船水**：このイベントは手作り感覚で、というコンセプトだったからハプニングもそれらしくて良かったんじゃないの。

Check!!

カプコンのホームページにはサウンド情報も満載だ。

**小野義徳** 開発本部サウンドグループ
「6月21日に２人のCDが出ますのでよろしくお願いします」

**青木佳乃** 開発本部サウンドグループ
「歌の感想を送ってくださあい」

**山本亮治** 開発本部サウンドグループ
「ロックマン体操を運動会でやってください」

熱唱する青木嬢。緊張のあまり、最後のお辞儀を忘れたとか……。

稲船プロデューサーは、漫画家の方々と座談会を。楽しい話がたくさん飛び出した。

デザインチームの方による大壁画は終了近くにようやく完成した。

## Let's Dancing! Rockman! TAISŌ!

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire

編集部：セイヴァーの各キャラの闘い方のワンポイントアドバイスを。
岡田：バレッタは。オススメは“起き上がりおばあちゃん（ビューティフルメモリーのこと）。めくりおばあちゃんとか（笑）これを基本にすればいいと思います。キュービィは蜂蜜玉をうまく使うといいですね。ES技からEX必殺技へつながるし。でもチェーンはつながりにくいです。立ちとしゃがみ交互に混ぜないといけないので、普通に闘うと攻撃力が低いかも。リリスはグルーミーパペットショウが面白い。
船水：実はセイヴァーのシークレットファイルに高得点をとるコツが載ってます。
岡田：ジェダも……マニアックですね（笑）。EX技は決まると気持ちイイ。ただし決めにくい。チェーンもタイミングが難しいし。真のジェダ使いでないとわからないくらい。
船水：デミトリはミッドナイトブリスがいまいち人気ないね。
岡田：苦労したのに（苦笑）。基本的には前作と同じ闘い方ができます。
船水：微妙には変えてますけどね。
岡田：ガロンはかなりパターンを変えてますね。最後までひっぱったキャラです。
船水：グラフィック的には一番良くなったんじゃないかな。通常技もかなり使えるようになったし。
岡田：ビクトルは前作とほぼ同じですけど、絵的には面白くなりましたね。前ダッシュが通常できるようになりましたけど、使い方は難しいですね。
船水：ビシャモンはメチャメチャ弱くなりました。ビシャモンは相手をカチンカチンに固めるタイプだったんですけど、カチンカチンにできなくした途端に弱くなった。でもビシャモンにはゴニョゴニョゴニョがありますから（笑）
岡田：勝率が若干落ちるくらいでは？
船水：アナカリスはウマイ人が使うとメチャ強い。下手な人は全然使えないけどね。で、ほんとくだらないくらい細かいところを変えている。カイビトがアナカリスと同じようにダメージ受けてたり（笑）。
岡田：ハンターのときは棺桶が落ちてきて、つぶされるとそのままくっついて上がっていくという設定だったけど、今回はパラパラ落ちるとか（笑）。
船水：フェリシアもさらにひど……いやいや（笑）。壁にくっつけるようになったり、相手の頭に乗れるようになったり。
岡田：モリガンは技がかなり増えましたね。特にボタンコマンド好きには嬉しいですよ（笑）。レイレイはマイナーチェンジですね。面白い技は増えましたけど。ザベルはダークフォースが使えるかな。
船水：ハイパーザベルに変身しちゃうから、0、5体分くらいグラフィック作ったんで使ってもらえなかったら悲しい！
岡田：オルバスは波に乗って動けるダークォース技が苦労しましたね。
船水：乗れたからなに？ってね（笑）
岡田：他の技と複合すれば面白いですよ。
船水：オルバス最強説もありますね。サスカッチはスーパー挑発のバナナでしょう（笑）。自分も転んじゃうから、それで死んだらイヤだよね（笑）。
船水：特に注目してほしい点は……やりこむほど相手のヒドイ部分が気になるんですよね……ってこれは注目してほしくない点だね（笑）
岡田：僕はいかに相手をだまして闘うか。
船水：最後までモメたのはアタリ判定で、ヴァンパイアシリーズには僕たちが“ヴァンパイア方式”と呼んでいる判定の付け方があるんですけど、この方式にのっとっているキャラとそうでないキャラとのバランスが取れなくなってしまったんです。攻撃距離とマイキャラの体のアタリの加減の問題なんですが。単発攻撃が強くなるとチェーンコンボを使わずチクチクと攻めるようになるし、それを改善すると相打ちが多くなってチェーンコンボが使えなくなるとか。あとはバグかな？　岡田は自称スーパープログラマーで（笑）「もう絶対大丈夫です」って言ってくるのに、全然ちがうの！ もう信頼度ゼロね。アップしても彼が休むとバグが出るなんてジンクスもあるし……。
岡田：いろいろありましたね……。
編集部：気が早いんですけど続編は？
船水：ヴァンパイアの最初のコンセプトに戻って作りたいですけどね。本当は作りたくないんですけど（笑）。だってキャラは増えていくでしょ。15人超えるとバランス取りで発狂しちゃいますよ。開発側でも使いたがらないキャラが出てきちゃうし。「アレ、誰もやってないね、どうしよう」ってね（笑）。

開発本部 副本部長兼 第一制作部部長
**船水紀孝**
「今はN64のスターフォックスが面白いです」

開発本部 ソウトグループ
**岡田成司**
「ガードするならおばあちゃん」

開発本部 業務部 パブリシティチーム
**青木ミッチー美智代**
「まだたまごっちやってます。もうすぐ死ぬ予定……」

開発本部 業務部 パブリシティチーム
**尾島オジー博徳**
「やっぱりうるさいっす。つぶしたいですね(笑)」

## ヴァンパイア セイヴァー シークレットファイル制作日誌 超ダイジェスト

**ミーティング**
何はともあれココから始まる。担当ページが決まると次は……。

開発本部 サウンドグループ
**ANARCHY TAKAPON (TAKAYUKI IWAI)**
「今回は楽譜とか載せました。どんどん活用してください」

開発本部 企画グループ
**尾畑(S.OBATA)**
「今回は企画書の流用が多くて楽しちゃいました」

開発本部 スクロールグループ
**森崎**
「誰か“〇〇ステージのファンです”とかゆって」

開発本部 スクロールグループ
**ERI-PYON**
「パターン画はこの本でしか見れません、たぶん」

開発本部 オブジェグループ
**KIMO KIMO**
「たまにはお手紙ください（ウソ）」

開発本部 業務部 パブリシティチーム
**バイシクル中村**
「これからも面白いシークレットファイルを作っていきます」

**プラスシークレットギャルズ**
ファンにはおなじみの3人娘たちにはこの日は会えず。残念。

**デザインチームへ**
企画の段階からあるもの、新たに描き起こすものなどをデザインチームから貰う。表紙のホラービデオノリの絵などを描いたのは酒井氏。デザインの方はあまり顔を出したがらない。恥ずかしがりや……なのかな……？

開発本部 デザイン室
**酒井奨**
「便乗してすみません。セイヴァーやってください」

いろいろあって…

**完成**
オレにも見せてよ～

**当然プレゼント**
意見を送ってくれた方の中から5名様に。

## 探検!! カプコン開発ビル VOL.2 1F 玄関＆自転車置き場

開発ビルはお客さんがあまり直接尋ねてこないので、玄関は本社より殺風景。目立つのは自転車部の自転車たちだ。

**自転車部 オジーの出社風景**
私の自転車になにすんのよー!!（バイシクル中村）※実はこの自転車は中村嬢のものを借用。すみません。

受付の場所はありますが、今日は受付嬢は姿を見せず。とりあえずミッチーが御挨拶。

**次回はなないろDREAMS特集＆セイヴァー続報だ!!**

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

# ついに登場 究極の2D格闘アクション

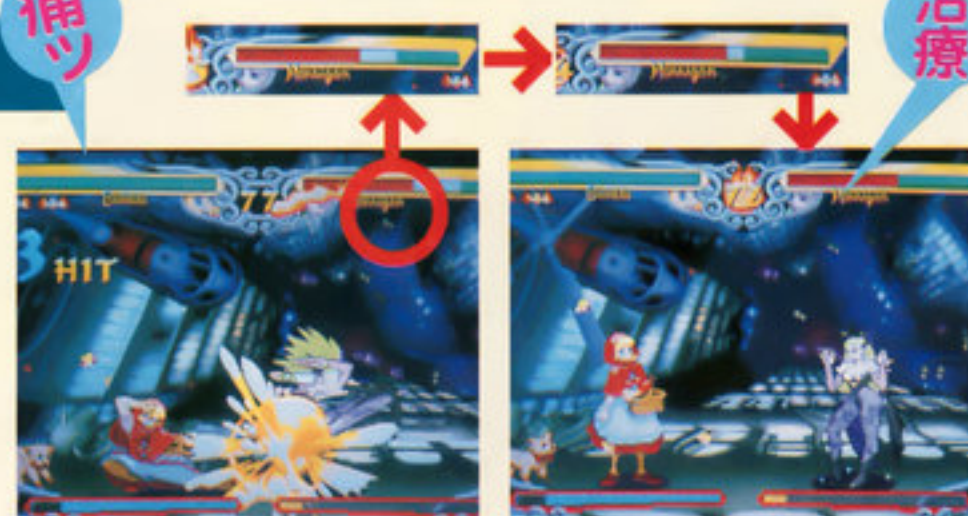
カプコンを代表する格闘ゲームのひとつ、ヴァンパイアシリーズの最新作がついにアーケードに登場した。ここでは、前作から進化した新システムを紹介していくぞ!!

●カプコン　●稼働中　●CP-SYSTEMⅡ

## NEW SYSTEMS

### インパクトダメージゲージシステム

痛ッ　治療

本来体力ゲージとして画面上部に表示されているバーが、今回はダメージの大きさを視覚的に判断するメーターへと変更された。さらに、そのダメージは時間とともに「ある程度」回復するようにもなっているのだ。後者の仕様は今までにない画期的な仕様である。

白い部分が時間とともに回復する量。赤い部分は回復しないぞ。

### ラウンド制の廃止

FIGHT!!

体力がなくなると1ラウンドの勝敗が決していたのが今までの常識であったが、セイヴァーでは一度はダウンするものの、そこでしきり直すことなく、すぐに2ラウンド目が始まるようになっている。より現実的で対戦のテンポを崩さない配慮が施されているのだ。

DOWN!

ダメージがゲージ一杯に蓄積されるとダウン。そしてすぐに2ポイント目が始まるのだ。

### ダークフォース

同じ威力のPとKを同時押し

今回のダークストーカー達は、スペシャルストックゲージを消費することで、意図的に自分の支配領域を作り出すことができる。一定時間だけ作り出されるこの空間の中では、キャラ特有の特殊な行動や攻撃が可能となるのだ。

ただでさえ自由度の高いこのシリーズのバトルが、より戦術性を増したことになる。

発動直後の一瞬は無敵状態になり投げられ判定もなくなる。そして特殊な攻撃が可能に!

彼は分裂してガード不能攻撃を繰り出す。

味方を召喚してヒット数が増える人まで。

## NEW CHARACTERS

### ジェダ

漆黒の救世主。彼が使う攻撃は、奇襲的なものが多く、一定距離を保ちながら闘い、相手のスキを強襲しよう。

トリッキーで強力な技が多い。操作は難しいぞ。

### リリス

欲望の迷い子。モリガンと似ているが、戦法は少し変わりそう。プレイヤーのセンスが問われるキャラである。

モリガンとは逆で容姿は幼い。ファン急上昇中!?

### バレッタ

ラブリンハンター。体が小さく動きはす早いが、リーチは短め。銃刀法違反を地でいく彼女に明日はあるのか。

かわいい笑顔とは裏腹にえげつない技を多く持つ。

### キュービィ

魂に群れなす幼蟲。蜂なだけに空中戦は得意だが、操作感覚のクセが強い。使いこなすには努力が必要?

蜂やら針やら痛そうな技が一杯。特殊なキャラだ。

## CHECK POINT

### ガードキャンセル

コマンドが➡⬇↘+PorKで統一された。また、前作よりも若干だが弱体化している。

### チェーンコンボ

入力の感覚は前作同様でOKだが、ゲームスピードが速くなっているので、早めのテンポで入力した方がいい。

### アドバンシングガード

このシリーズでは初登場のシステム。ガード中にボタンを連打すると。

相手を弾き飛ばす。攻撃力はないが、固められたときの脱出手段に使える。

### スペシャルストックゲージ

ダークフォースを発動する以外の仕様は前作と同じ。必殺技と追い打ち攻撃のパワーアップや専用技がある。

### キャラクターカラーは全10色

6ボタンとP3つK3つ同時、オートガード専用時(P・K)。

**あり金かき集めてゲーセンに来るがよい**

狂恋セイヴァーコラム

ついに出てしまいましたねセイヴァー。いやーもう感無量失禁状態でゲーセン通いまくり。各キャラのリニューアルが多くて、探究心が吹き溢れる思いです。まだ当分貧乏が続きそうな予感(まさ)。

ストシリーズよりヴァンパイアシリーズがいいと思い続けて早3年。いいものはいい。開発画面で一目惚れ!? 技はハデハデ、音声も増えて変なポーズも盛りだくさん。セイヴァーも王とモリガンでキメ!(王)

セガAM3研公認企画 Vol.14

# 電脳戦機バーチャロンXOVER（クロスオーバー）（仮）

This Week is Written by 鈴木ドイツ

バ光　バ光

## 電戦教団 バーチャロンの光

## 緊急特別編!! らぶらぶドッキン!!バーチャロン ついに開始!!

CYBER GIRL

周囲の期待などむゎ～ったくないものの、ゴーイングマイホームなバ光（ばひかり）教団。言ってみればサターンマガジン内のピエール瀧とでもいう地位を築いたかに見えた。しかし、ページ開始当初から懸案になっているあの大型企画がまだ始まっていない。師匠！　たのんます！　いや、師匠にはやはり礼を尽くして得を取れ！　じゃない、原稿をいただきにまいらねば！　というわけで日本一のバーチャロン男、画伯カトキハジメが自らレッドカンパニーへ乗り込んだ！

レッドカンパニーー！

ここは浅草酉の市通り!!

レッドカンパニーと言えば浅草。浅草と言えば雷門。見事な三段論法でレッドカンパニーへたどり着いたいつもの2人。ごめんくださ～い！

ハムスターぴかちゅー

ハムスターと戯れる師匠。名前はロッキーチャック（大ウソ）。

生原稿をGET！

玉稿を賜わり～

ついに原稿を手に入れた！　感涙に咽ぶカトキ画伯。埼玉の最奥部から浅草まで、累計7時間にも及ぶ汽車の旅はムダじゃなかった！

むわくつ～！

ここがレッドカンパニーの心臓部。明貴美加師匠の仕事机だ。あるわあるわプレミアグッズが。おまけに生物までいっぱい飼いまくり。

VR.少女3D化計画発動!!

かつて作られたMS少女のモデルを見ながら、VR．少女の3D化が早くも検討されたソ。

命名テムジン!?

画伯と師匠のツーショット！　この豪華すぎる顔ぶれにもかかわらず、メカデザイナー対談などしないところがバ光教団の凄さ（？）。

# VR.TEMJIN GIRL



カトキハジメ（以下　ハ）■おう！　明貴はいるかあ！　明貴美加を出せえい（笑）！
明貴美加（以下　美）■騒がしい！　誰だ、このレッドカンパニーで騒ぎやがるのは（笑）！
ハ■お、いたなあ（笑）。この野郎、いつまでも締切を延ばしやがって（笑）。いい加減にしやがれ（笑）。
美■うるせえ（笑）！　こっちは忙しいんだ（笑）。
ハ■なにぃ（笑）。魔窟に篭って何してるかわからねえと思ったら（笑）、浅草だからって雷オコシばっかり食ってんじゃねえぞ（笑）。
美■てめえこそ埼玉のド田舎に篭りやがって（笑）、畑の真ん中でロボットばっかり描いてんじゃねえぞ（笑）。
（※注：明貴師匠も埼玉出身…）
ハ■てめえに言われる筋合いねえぞ（笑）。で、できたのかよ（笑）、VR.少女はよお（笑）。
美■おう、こんなもんくらい、もう100枚もできてるってんだ（笑）。見やがれ（笑）。
ハ■おっ（笑）！　なんだこりゃー（笑）、新しい、闇のお嬢様軍団かあ（笑）。
美■おもしれえボケするじゃねえか（笑）。
ハ■ちぇ、こんちくしょー（笑）。うまいじゃねえか（笑）。いいじゃねえかよ（笑）。
美■あったりめえだ（笑）、バカヤロー（笑）。
ハ■ちょっとサイボーグっぽいぜコノヤロー（笑）。
美■バカヤロー（笑）、それがバーチャロンっていう電脳世界を現してるんだ（笑）。アーケードやサターンの中だけにある、サイバースペースのロボっていうイメージがこれなんじゃねえか（笑）。
ハ■MS少女より露出度低いぞコノヤロー（笑）。
美■うるせえ（笑）！　オレが読者が描いてきたようなイメージで描くわけねえだろう（笑）。
ハ■CGじゃねえのかアマノジャク（笑）。
美■CG画が先にあるから、オレは手描きにあえてしてるんだよ（笑）。わかりやがれ（笑）。
ハ■じゃあ２Ｐ用の夏服バージョンも描きやがれ（笑）。露出度高くてキャッチーなヤツにしろよ（笑）。
美■んなもんいつでも描いてやるぜバカヤロー（笑）。
ハ■なんで金髪じゃねえんだコノヤロー（笑）。
美■たまたまサタマガの『下級生』の表紙を見てたら無意識に茶色に塗ってたんだバカヤロー（笑）。
ハ■なんだそりゃー（笑）。このコのスペックを教えろコノヤロー（笑）。
美■身長160センチ。体重はヒ・ミ・ツだ、バカヤロー（笑）。16歳。天秤座のＡ型（笑）。B80・W56・H84のＢカップ（笑）。頼られるとイヤとは言えない、責任感が強くて真面目な性格だ文句あるか（笑）。
ハ■名前はどうしたコノヤロー（笑）。
美■名前は、テム子（笑）！　のわけないじゃねーかバカヤロー。
ハ■わかった！　テム田ジン子だな（笑）！
美■死にやがれ（笑）！

## VR.GIRLテレカが当たる 大募集 プレミアグッズがもらえる

## VR.テムジン少女！お名前大募集!!

ここで、対談（笑）の中でも出た、VR.テムジン少女の名前を募集するぞ。見事画伯と巨匠が認めたネーミングを考えてくれたキミには、巨匠が彩色前のVR.少女線画コピー及びラフスケッチコピーをあげちゃうぞ！　バ光教団でしか絶対にもらえない激レアなアイテムだ。さらにさらにィ！　プレミア必至のVR.少女テレカももってけドロボー！　おまけに1000度数だぞ（ウソ）！　また、バ光教団の野望はテレカだけでは終らない。テレカの次はオレカ（オレンジカード）、さらにメトカ（メトロカード）、イオカ（イオカード）も制作予定だ！　いや、ウソだ。そう。次なる野望はVR.少女３Ｄ！　絶対やりましょうね！　副編集チョの西村さん！　「ああ、いいですね」　決っ定～!!

意見要望、質問、イラスト等は、
〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』編集部「電戦教団バ光」まで

# It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

今回は上級コースの走り方を伝授！

前回に引き続き、今回もディレクター菅野氏の「トップスケーター」ライン取りアドバイスをお送りする。初級と比べても遥かに奥が深いこのコースをどう攻めるか!?

SEGA AM R&D DEPT. #3

コースアドバイス以外にも実際にプレイして見せていただいている菅野氏。今はつかの間の休息期間。すぐに次なるプロジェクトに携わる予定。

# トップスケーター

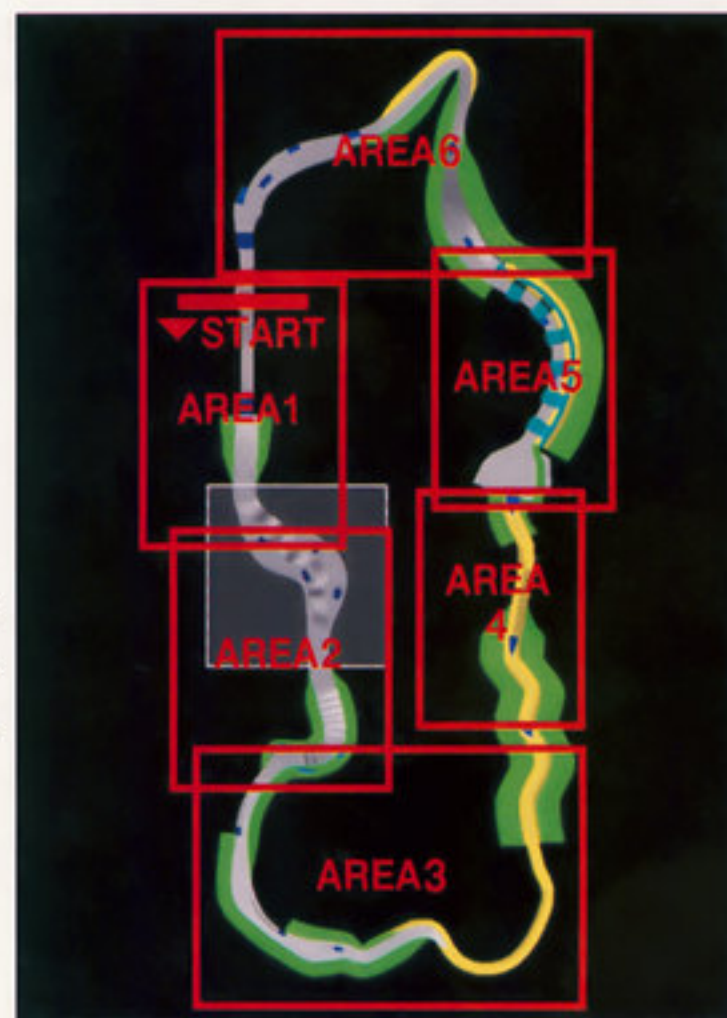
●セガ●稼働中
●体感ゲーム（スケートボード）
●MODEL2基板

## ディレクター菅野のイカすスケーティング講座

### 第2回　上級コース編

いよいよライン取りアドバイスも2回目。上級コースの攻略ポイントをいくつかに絞ってお送りしよう。

### キミもイケてる度200%を狙え！

ヤア！　ディレクターの"かんチャン"こと、菅野で〜す！　前号の初級コースのワンポイトアドバイスはどうだったかな？　今回は上級ってことだけど、このコースにはトリックメイクポイントが山ほどあって、1つ1つを丁寧につなげていくことが高得点への何よりの近道なんだ。初級コース同様に、高得点を狙うならばクールコンボのメイクは不可決。障害物が多いためにつまずきやすく、また、つまずくとそこまでに出してきたクールコンボがキャンセルされるので、狙っていくには非常にハイリスクなルート、アクションを強いられるわけだ。ただし、それを全部説明していくときりがないので、今回も前回と同様にコースを6つのエリアに分けて、各エリアの重要ポイントのみを説明していくぞ。もちろん、このスペースで語れる部分は、ほんのワンポイント程度で、もっともっといろんなラインや走り方があるはず。前にもいったけど、これはほんの一例であることを忘れないでくれよな。



これが上級コースの6つのエリア。全長は初級よりも短いので、タイム的には上級コースの方が速いのだが……。

### 走行ラインのコンセプト

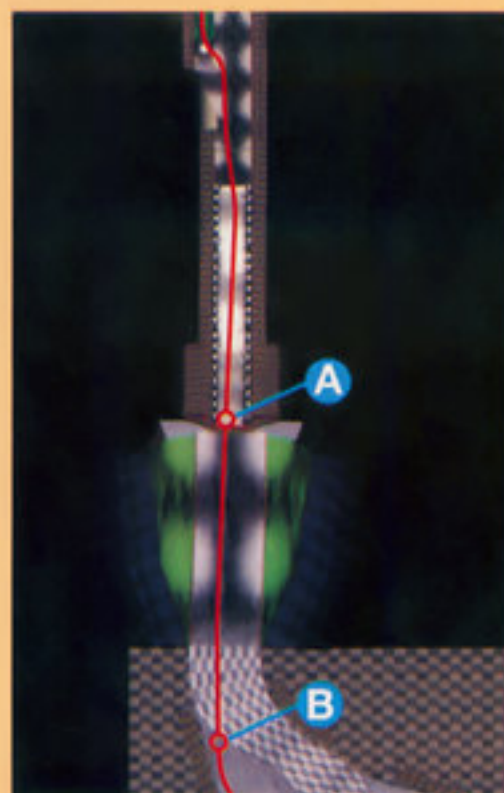
今回のラインは1本。クールコンボを決めると、そこそこ高得点が狙えて、初級者でも無理のないライン。

## 番外編 オレならこう攻める！

**✹セガAM4研　浅野純太氏の場合**
上級コースで高得点をマークするには、当然"COOL COMBO"を狙うべきです。スタジアムセクション後のパイプ→コーラ看板×3→ドラム缶×7と続くCOOL COMBOはカッコイイ。しかし、ここで上級コースにのみ存在するスペシャルジャンプ台で、"Trick Grade S"を狙わないでどうする！　私はグルグル一筋です。(編注：前号でAM3研浅野氏とご紹介しましたが、AM4研の間違いでした。お詫びして訂正します)

**✹セガAM3研　片岡宏之氏の場合**
上級コースで確実に点数を稼ぎたい人はジャンプ台を狙って、高得点を狙うチャレンジャーはドラム缶やパイプで"COOL COMBO"を稼ごう。ただし上級コースのドラム缶は、初級よりつなぐのは難しいぞ。サンちゃんは確実に飛ばせるようになろう（前々号参照のこと）。

**✹セガAM3研　野村研司氏の場合**
こんにちは。HARD（上級）コースは、まだEASY（初級）コースに比べて選ぶ人も少ないと思うので、得点の取れる滑り方をします。それには燃えて"COOL COMBO"を狙っていきましょう。燃えればCOOL COMBO 10くらいはイケマス。点数を取って友達に自慢しましょう。

## AREA1 BIG AIRで"S"を出せ！

まずはAのスタート直後のBIG AIR。最初の、しかも巨大な見せ場であるために、ココで視点グルグルのSランクトリックをメイクできれば、もはやイケてる度は120%！　ギャラリーを湧かせるならコレしかない。そして直後のスタジアムセクションでは、すぐ右手のパイプBに一瞬乗って降りよう。これがココでCOOL COMBOをつなげるコツだ。また、このパイプに乗るのが難しいようならOllie（後ろ入力）でパイプの向こう側に行くのも手。いずれにせよ、ここではパイプを単に飛び越えるのではなく、"乗る"ということが大事なエリアだ。そう、パイプに乗れ！

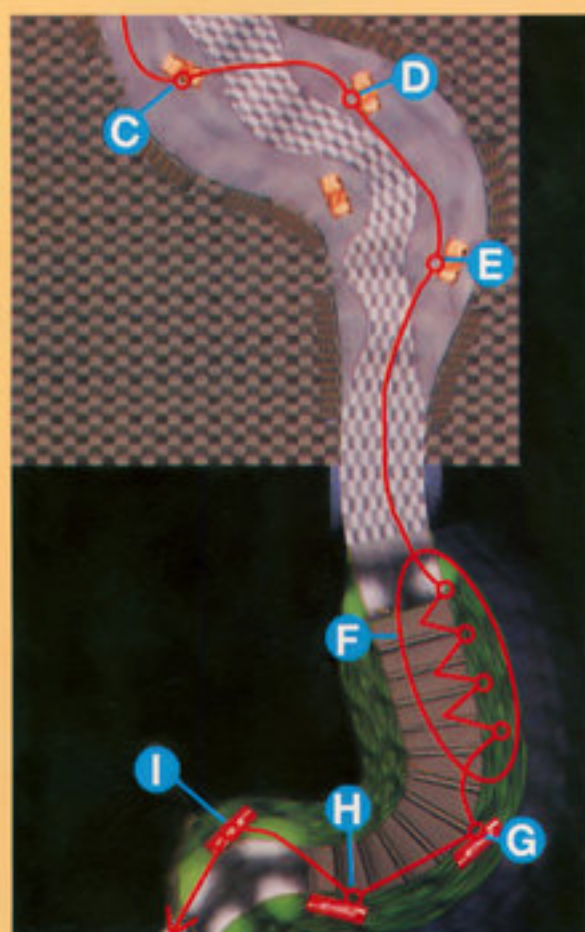


**ここでSを出せ！**

左はスタート直後のBIG AIR手前。そしてSランクのトリックをメイク（下）。上級コースの出だしだけに、ここでの出来不出来は精神的に大きく影響する。気合いを入れろ！

スタジアムセクションではパイプに乗ることが大切。地味ながらも繰り返せば確実に高得点につながる。このパイプを有効利用すべし！

## AREA2 コーラ看板でCOOL COMBO!

さて、いきなり難易度の高い前半のスタジアムセクションだが、初めのうちはトリックグレードを狙うよりも、左のラインのようにつないでいくことに専念しよう。ただし、ジャンプ台Cではトリックグレード C以上でないとジャンプ台Dにつなぎにくくなるので注意。クイックなターンが必要になるので、カービングとスライド入力の両方を駆使したコーナーリングが必要になるぞ。スタジアムセクション脱出後の階段のコーナーでは、パイプに何度も乗り(高得点を狙うポイント)、コーラの看板からトリックメイクしてつなげていく。コーラ看板は、H→Iとつないでいくのが無難だが、究極技としてG→H→Iとつないでいくことも可能。ただし、超・激ムズだ。

普通に走れば楽なエリアだが、高得点狙い、あるいは魅せるプレイをするとなると、いきなり難易度がアップする。

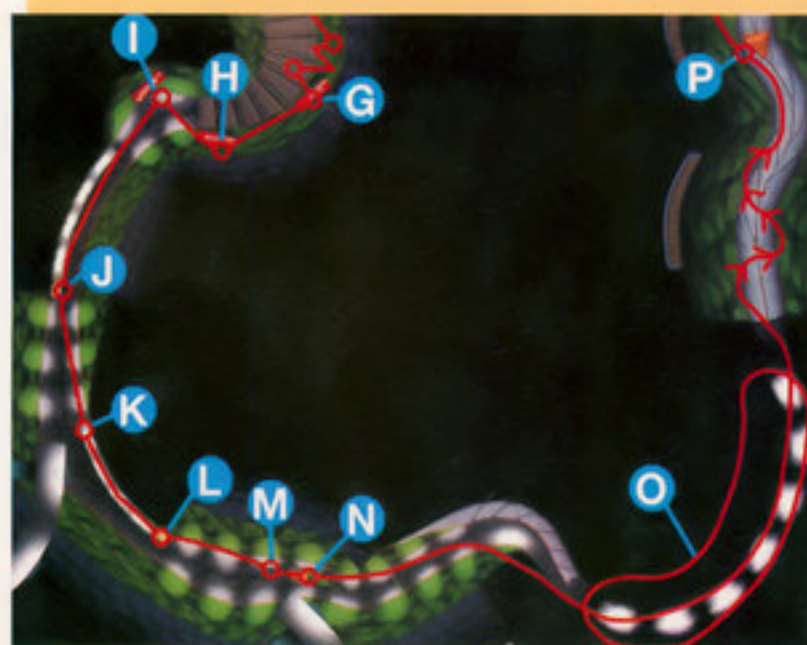
ジャンプ台Cではトリックグレード C以上の技を繰り出さないとジャンプ台Dにつなげにくくなる(飛距離が短くなるため)ので、できるだけ高いトリックグレードの技を繰り出すことが肝心。もしCに満たない場合は、壁に激突して失速。もう一気にダサダサ状態に陥ってしまうので注意したい。

コーラ看板Iに着地したらすかさずスライド入力系のトリックを繰り出そう。早めに出すと安全だぞ。

コーラ看板Hからコーラ看板Iまではダイレクトにつなぐことができる。特に、ココではスライド入力でカッコ良くキメたい。

すると、よほど明後日の方向に飛ばない限りタイムボーナスをGETできる。得点狙いの人も取っておこう。

## AREA3 チーズケーキに乗ろう!

最初の分岐では視界が悪いので方向を見失いがち。タイムボーナス目がけてトリックメイクすればうまくいきやすいぞ。そしてジャンプ台Lでは下のチーズケーキジャンプ台Nへ飛び移ることができれば最高。そこでまたトリックメイクできればイケてる度は急上昇だ。トンネルOでは管にぶつからないように注意!

視界が悪いが先のタイムボーナス目がけてトリックメイクすればうまくいく。

チーズケーキへは手前のジャンプ台で壁と同じラインを走れば行きやすいぞ。

## AREA4 ジャンプ台トリックを活用

このバンクでは、ジャンプ台でトリックメイクしてそのままバンクでのトリックにつなげると、より高いグレードのトリックを繰り出すことができるぞ。理屈は簡単。バンクで少なからずトリックメイクすると速度が上がるため、そのままバンクでトリックを繰り出せば必然的にグレードが上がる、というわけ。また、そのやり方でいけば、ジャンプ台Pからパイプ XまでCOOL COMBOでつなぐことも可能だ。スゴイでしょ?

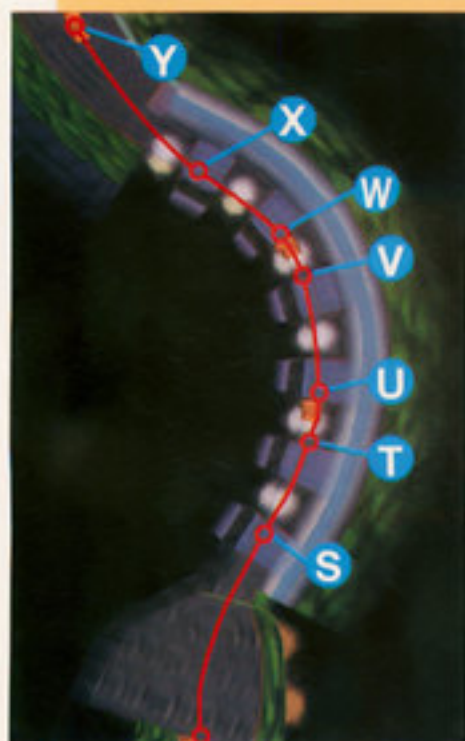
初級のコースと同様のハーフパイプの続く、Sを最も出しやすいエリア。イケてるトリックをメイクしろ!

ジャンプ台にはこのように進入してトリックメイクし……。

すかさずバンクでトリックメイクする。

## AREA5 地味ながらハイテクエリア

ここはNollie(前入力)とジャンプ台でのトリックの使いこなしが必要な、ボードテクが必然とされるエリアだ。よくジャンプ台からハーフパイプへ落ちる人がいるが、これはパイプから降りるときが肝だ。パイプの終わりで空中にいる際、左方向へ操作してやることが重要。「サンちゃん」も飛ばしてやれ!

パイプに乗る。この終点でどう操作するか。

ジャンプは右方向に飛ばないように!

## AREA6 いよいよ最後の難関

ジャンプ台Y・Zではひたすらトリックグレード Sを狙おう。そしてバンク「ア」ではできるだけトリックメイク。最後のジャンプ台エリアだが、「イ」は中央付近を右側の壁と平行に飛び、「ウ」は微妙に左方向にラインを変え、「エ」に向かってトリックメイク。この場合、ジャンプ台の左角を狙うと良い。「エ」からは直接「オ」を狙い、「オ」ではなるべくグレードの高いトリックを!

It's Cool!!

OFFICIAL CORNER

# AM2研 EXPRESS WEEKLY

Vol.53

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

先週号のニュースページで速報があった「バーチャストライカー2」のセガカップ大会。今週はそれの詳報と新コーナーとして全国の「VF3」強者を速報していくぞ!

CONTENTS

●バーチャストライカー2
●全国新バーチャ道場情報

「バーチャストライカー2」を極めてドイツへ行こう!!

# バーチャストライカー2 セガ本社カップ開催!!

## AM2研のMODEL3最新作「バーチャストライカー2」初の大会6月29日(日)開催!!

リリースから間もない「バーチャストライカー2」の大会が早くも開催される。しかも優勝者はドイツで7/26～7/31まで開催される「オペルマスターズ'97」の観戦ツアーに招待されるのだ。注目!

## 優勝者はドイツ6日間の旅にご招待!!

ついにリリースとなった期待の新作「バーチャストライカー2」の大会が早くも開催されることになった。大会名は「バーチャストライカー2 セガ本社カップ」。実にストレートなネーミングからもわかる通り会場はセガ本社。特別協賛としてオペルジャパンの協力を得て開催されるVS2初めての大会だ。店舗予選、地区予選といった予選大会はなく、参加希望者は往復ハガキでセガに直接申し込む形を取る。大会開催日は6月29日(日)で応募定員は64名。応募者多数の場合は抽選で64名を選出することになる。参加資格は18歳以上で8月末まで有効のパスポートを大会開催日に持参できる人に限られる。大会は64名によるトーナメント方式でVS2の対戦を行い、優勝者を決めるというもの。全国大会といった大規模な大会ではないが、商品は豪華! なんと優勝者を7/26～7/31にドイツで開催されるサッカーイベント「オペルマスターズ'97」の観戦ツアーにペアで招待するというもの。「オペルマスターズ'97」はACミラン、パリサンジェルマン、バイエルンミュンヘンといった欧州の強豪3チームがエキシビジョンマッチを行うイベント。サッカーファンにはたまらない商品だ。さらに大会当日はVS2プロデューサー三船敏氏、VS2のBGMを作曲し、ゴール時の「ゴォールッ!!」の声を担当した光吉猛修氏もゲストとして登場。大会当日は三船氏の模範プレイや光吉氏の生の「ゴォールッ!!」が聴けるかもしれないぞ。詳しい応募要項は以下のとおり。

■参加資格

18歳以上で'97年8月末まで有効のパスポートを当日持参できる人。

■応募方法

必ず往復ハガキに氏名・年齢・住所・電話番号・職業・性別を明記して6月13日(当日消印有効)までに下記住所まで送付する。

〒144東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス 第二AM研究開発部パブリシティセクション「バーチャストライカー2 セガ本社カップ」係まで。

初の大会ということで賞品も超豪華! パスポート片手にセガ本社に、いざ出陣だっ!

「バーチャストライカー2」チームリーダー

### 三船 敏より

### 未知の可能性を引き出してほしいですね。

長い間お待たせしました。ついにリリースされる「バーチャストライカー2」。もうプレイしていただけたでしょうか? サッカーは非常に自由度の高いスポーツです。さまざまな戦術が存在しますが、その中にも有効なセオリーというものが存在します。VS2では、そうした自由な戦術と有効なセオリーという2つの要素のバランスを前作以上に取れたと思っています。いわゆるドリブルだけで点を取るというような1つの戦術だけで勝ち続けることは難しくなっており、相手の戦い方に合わせた戦術を取らなければ勝ち続けるのは難しいでしょう。VS2の戦術は開発チームでも把握しきれていないほど、未知の可能性が含まれています。この大会でVS2の持つ未知の可能性を引き出した素晴らしい試合が見れることを期待しています。

# JAVA TEAバトル甲子園には負けない!? 全国新バーチャ道場情報!!

「JAVA TEAバトル甲子園」にも負けない!? 今、全国各地のセガ道場バーチャファイター部門、通称「新バーチャファイター道場」で積極的にバーチャファイター関連のイベントが開催されている。「バトル甲子園」のような全国規模のイベントだけでなく、道場では地域に密着したさまざまなイベントを定期的に行っているのだ。このMAPで近くのバーチャ道場をチェックしてみよう。

### バーチャファイター道場とは？

「新バーチャファイター道場」とは通称で、正式には「セガ道場」のバーチャファイター部門のことをさす。全国各地に設置されたセガ道場の一部門で、VF関連の各種イベントを行っているが、前身は「VF 2」のリリースと同時に発足した「W.F.T」で、これが発展したものが「セガ道場」だ。道場では毎月定期的に行われるランキングバトルの他、3on3チームバトル、初心者講習会などのイベントも行っているぞ。また、セガ道場では今後のVFに限らず様々なイベントを行っていく予定だ。今後の活動にも注目しよう。

## キミの家の近くの道場は？
# 日本全国新バーチャ道場MAP

### 新バーチャ道場で行われるイベント

**●ランキングバトル**

毎月定期的に行われている大会で、その店のNo.1を決定する大会。大会優勝者は地元No.1プレイヤーとしてその存在が知られることになる。全国大会の上位に名を連ねるプレイヤーはこうした大会に頻繁に参加しているのだ。

**●チームバトル3on3**

現在盛り上がりを見せているのが、このチームバトル。3人で1つのチームを作り、対戦していく方式でチームメンバーの総合力が問われる。

### 広島本部道場（広島GIGO）

広島県広島市中区本道3-5せらかく本道ビル
TEL：082-541-6345

**ランキングバトル**
RING NAME
1位：学ランカゲ
2位：しまちゃん
3位：G・M

イベント情報
毎週日曜日ランバト開催
第2、第4土曜VF3大会
GWK アイスイベント

**カゲを使いませう**
第5回に35位→1位を獲得し4回1位を防衛！只今快進撃中！

### 福岡第1本部道場（天神GIGO）

福岡県福岡市中央区大名2-1-56
TEL：092-741-6412

**ランキングバトル**
RING NAME
1位：矢永ジャッキー
2位：DALっち
3位：PKアキラ

イベント情報
5/25 ランキング戦
6/8 JAVA TEA バトル甲子園

**今月の最強はこの人**
ヤナガサラ改、矢永ジャッキー世界第4位の腕は今も健在。

### 北海道本部道場（ハイテクセガ・ススキノ）

北海道札幌市中央区南5条西5丁目
TEL：011-532-9055

**3on3最強チーム**
RING NAME
ジャブ・J
ダブルドラゴンじじい
ススキノラウ

イベント情報
お待たせしました/いよいよ○○○○再開/誰が最強かはっきりさせようぜ!!

**北海道最強チームは奴らだ**
ススキノラウをはじめ北海道最強チームは強いゾ!!

### 宮城本部道場（ハイテクセガ・仙台）

宮城県仙台市青葉区中央1-8-3 AKビルB1F
TEL：022-267-1834

**ランキングバトル**
RING NAME
1位：爆発ウルピョン
2位：組長
3位：YASカゲ

イベント情報
毎月第2、第4日曜日はランキングバトル/詳しくは022-267-1834まで。

**今回も彼は強すぎる…**
モー、ボコボコだしーと余裕の態度ダゼ～ッ!!

### 東京本部道場（ハイテクランドセガ・秋葉原）

東京都千代田区外神田1-10-9
TEL：03-5256-8123

**ランキングバトル**
RING NAME
1位：アニアキ
2位：セガール
3位：ブルンブルン丸

イベント情報
東京本部道場のランキングバトルは勝率、防衛率のランキングも掲示/

**第21回の優勝はアニアキ！**
アキラ使いのアニアキは東京で指折りの強者。全国大会では期待大！

### 大阪本部道場（ハイテクランドセガ・AMシアター）

大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31アポロビルB1F
TEL：06-647-0716

**ランキングバトル**
RING NAME
1位：京橋サラ/アラキ
2位：モア像/尼崎ウルフ
3位：パチアキ/はげ丸

イベント情報
7/6 関西第1エリア大会決勝
7/21 ブンブン丸、池袋サラ
アポロVF百人組み手セカンド

**今月のこの人は強い！**
サタデーナイトフィーバー京橋サラ/連続ランク1位で浪速のくいだおれキングの名を欲しいままに！

### 愛知本部道場（ハイテクランドセガ・金山）

愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2
TEL：052-323-0121

**ランキングバトル**
RING NAME
1位：たまじい
2位：今池ジャッキー
3位：春日井ジャッキー

イベント情報
毎月第2、第4土曜日15:00～ランキングバトル開催
6/8(日)バトル甲子園店舗予選

**当道場最強の名物コンビ!?**
俺達の兄弟愛見せてやるっス。出前一丁食って待ってるっス。2 on 2 でヤル？

### 静岡本部道場（セガワールド・静岡）

静岡県静岡市七間町4
TEL：054-252-3591

**ランキングバトル**
RING NAME
1位：ゲームセンター嵐
2位：舜帝
3位：魔導ラウ

イベント情報
5/18 ランキング戦
5/25 バトル甲子園
6/1 ランキング戦

**"嵐"の前に草も残らず！**
タカアラシを使おう。

# Passion LANGRISSER Vol.5

## はや5月。発売予定まであと……

発売予定は7月。つまり、来月にはほとんどできていなければいけないのよね。はてさてどうなることやら？　そしてなにやら騒がしいことになっている絵描きの部屋はどうなるのか？

## ウッキー高田が語る!! ラングⅣキャラクター列伝 vol.5 アンジェリナ

シェルファニールとアンジェリナ。この双子の姉妹、仲がいいのかな？　性格も趣味もすべてちがうような気がする。どっちが美人かでケンカするとか……ないかな？

前回のシェルファニールの双子の妹が、このアンジェリナ。つまり双子であるにもかかわらず、姉が魔法使い、妹が剣術といった全然違うタイプになっているのだ。そのためイラストの方も、全然違うタイプにしてもらっている。だから顔しか似てないでしょ？　で、最初はどっちを姉にしようかという話をしてて、「やっぱり姉がおっとりしているはずだ！」と葉月（一緒にシナリオを作ってるオジサマ）が言い張ったため、シェルファニールが姉になった。たしかに普通兄弟とかを見ていると、上の方がのんびりタイプって例が多いのは事実だし。それに対するアンジェリナの性格は、きわめて普通。今までラングに登場したヒロインの中で、一番普通の女の子っぽい性格かもしれない。Ⅱのシェリーは、ちょっとボケ役っぽかったし。

ちなみにシナリオ作制初期の頃は、剣術系のヒロインってだけのキャラだった（笑）。でもそれじゃあちょっと寂しいなという理由で、主人公との間にイベントを追加した。そんな情けない理由でイベントが追加されたんだけど、その結果ヒロイン比重がぐっと高められたのだ。どんなイベントかは当然内緒。ちなみにこれに関連するイベントをこなさないと、3つめの分岐であるCパートへは行けないという噂もある。

ところでゲームでの彼女の初期クラスはホークナイト。はっきり言って弱い（笑）。魔法が得意なシェルファニールは非常に役に立つが、彼女は……。設定では剣術が得意なのに、まともに敵とやり合えない。でも、成長すればガンガン強くなるからOKさ、きっと。

原案ラフ▶

◀うるし原先生決定イラスト

### ラングリッサーファンの広場

今回は久しぶりにイラスト紹介。まだまだ大募集中よん。

広島県　まろんぱん

青森県　ぞう大巨神



### 対決 CGバトル!!

突然始まった謎のコーナー。F沢とF野の、他愛もない落書きバトルである。前回シェルファニールにされて両親に仕事内容を疑われたF沢が、仕返しを行ったのだ。このCGを見たときのF野の驚きが楽しみだ。全然関係ない話だが、このコーナーのために、絵描きの部屋用の写真を撮ろうとすると、みんな嫌がるようになった。自分が改造される危険があるからかな？

## キャリアソフトの絵描きのお部屋



【岡田】
担当作業：MAPデザイナー
プロフィール：静岡県出身だが、ちょっと口調が変な人。普通に話す時はいいんだけど、親しいけどちょっぴり目上の人とかに話す時の会話がグー。一人称が「オイラ」で田園風景を感じさせ、語尾に「・・・・ッス〜。」と間延びした丁寧語らしきものを使う。語尾はいいとしても、オイラはやめた方がいいと思うぞ。カッコ悪いから。

写真説明：写真を見ての通り、バンダナが彼のトレードマーク。でもせっかく写真とるんだから、ピンク色とかの怪しいバンダナにしてほしかった。

### 次回予告

次回のキャラは……未定……（教えてよぉ、高田さん）。イラストは当然掲載！

### あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
パッションラングリッサー各係

# 裏技 a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

今回のトップは峠キングの裏技集。車種も多けりゃ裏技も多いぜ!
今や○万円で値段が付いてしまったファーストウィンドウ。
この裏技を試せる人は何人いるのやら。

GO! GO!

イラスト/Jerry

発売前から期待しているリアルサウンドの裏技。コマンド入れたら絵がでるとか?

## 峠KING THE SPIRITS 2

### 走り屋に捧ぐ、お役立ち裏技集。雑誌広告に意外な効果が?

1級

神奈川県/近藤 信二クン

峠を爆走する走り屋どもに捧ぐ、めちゃ役立つ裏技集だ。この裏技を実行するためにはまず「MAGAZIN MODE」で雑誌の広告をすべて見ること。これで準備OKだ。すべての車種が選べる役立ち技から、車が小さくなったり、車がふわふわ浮かんでしまうなどちょっとしたお遊び技が楽しめる。ちょっぴり間違えやすいコマンドに注意。

★ポイント★

「MAGAZIN MODE」で8つの雑誌広告を見た後、モード選択画面でモードごとのコマンドを入力する。エンジン音が聞こえれば成功(敵車レベルモード除く)。

CARトップ CARBOY CARizma Tipo ベストカー ホリデーオート ys REV

有名雑誌がズラリ。この8つの雑誌広告をすべて見ること

KING BATTLE
FREE BATTLE
VS BATTLE
TRAINING
MAGAZINE
PHOTO CONTEST
OPTION

この画面で各モードの裏技のコマンドを入力する

#### 全車選択モード

最初は5種類だが20種類の車が選べるようになる

Lを押しながら上下上下上下下上左右右左右左右右

#### 月面モード

重力がないようにふわふわと車が浮くようになる

Xを押しながら上下右左上上左右右上

#### ディフォルメモード

車の形がちょっと可愛くなる。この形はチョ○Qか?

Zを押しながら左右左右上下上下右左下上右下左

#### 適車レベル調整

クリアするうえで敵車の存在はかなり重要だ。このモードは敵車のスピードが自由に調整できる。

XYZとSTARTを押しながら上を押すとスピードアップ。下を押すとスピードダウンする。

---

## マジカルホッパーズ

### とにかく先に進みたい! そんなワガママ君もこれで満足

2級

編集部提供

広々した世界を飛び回る、爽快アクション。ステージ間を自由に移動できるパスワードを紹介だ。このパスワードを入力すると最終面ステージ18から開始。1〜17ステージを自由に遊べるぞ。

★パスワード★

EOAIAKBMと入力する。

ENTER PASSWORD
EOAIAKBM
TO ACCEPT
TO EXIT

ステージ18からスタートするパスワードを入力する。

LEVEL 18
STORM TEMPLE
TO SWITCH PLAYER

すると今までのステージを自由に移動できるようになるのだ。

## センチメンタルグラフティ

### 次々にキャラクターが変わる原画集。1日中眺めていたいね。

2級

神奈川県 城田 光一クン

すでにプレミア物になってしまったこのソフト。登場キャラクターたちの原画集が通して見られる、裏技を紹介だ。何の操作もいらずに全員分見られるのはウレシイね。

★ポイント★

タイトル画面が出る前にL・R・X・Y・Zを押し続ける。XYZを押しながらSTARTでキャラクターが変わる。

InterChannel

ソフトを立ち上げ、この状態のときにボタンを押し続ける。

成功するとタイトル画面が出ずに、原画集が流れる。

---

**裏技大募集** 「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

**あてさき** 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

| | |
|---|---|
| ゴーゴーガール特級 | サターンソフト2本 |
| ゴーゴーガール1級 | サターンソフト1本 |
| ゴーゴーガール2級 | 図書券3,000円分 |
| ゴーゴーガール3級 | 図書券2,000円分 |

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

# SEGA SATURN SOFT REVIEW セガサターンソフトレビュー

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

**5月24日〜5月30日**

心地よい気候とあいまって、いわゆる5月病になっている人も、頭を使うものやスカッとするゲームで吹き払おう!!

### このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の“参考意見”としてご覧ください。

## REVIEWERS

### Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒

運動不足を解消しようと思っているけどなかなか実行に移せない。ゲーセンでスケボーや自転車に乗るくらいの運動(?)はしているんですが。(あつこ)

### Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

最近野宿をしてしまった。家がないわけではないが、とある拍子に野宿節。しかも族に安眠妨害されちまった。生音は頭に響くね。ついてね〜。(MAN次郎)

### Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●綱島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

サターン版に触発され「Zガンダム」を見返している。古さを感じさせない傑作だが缶ジュースのふたがプルリングなのが気になった。仕方ないけどね。(高坂)

## 発売予定ソフト

### 日本プロ麻雀連盟公認 道場破り

5月30日発売

| 使用サンプルの完成度 | 99% |
|---|---|
| 難易度 | 難 |
| 平均点 | 6.66 |

●ナグザット
●5,800円(全年齢推奨)
●TAB(麻雀)
●バックアップ(4コ・73ブロック)
●1人用

**プロに勝ち看板を手に入れろ!**
5人のプロ雀士が開いている道場に挑戦し、打ち勝つのだ。道場によりルールが違うぞ。

プロが行った11,000局もの牌譜を収録。

**次号紹介予定**

#### 攻略心がくすぐられるね (7)

実はほとんどゲーム麻雀しかプレイしたことがないので、このゲームのウリである「プロの麻雀」があまりわからないんですが、イカサマなしの真剣勝負を求めている人にはとってもオススメできます。途中でリセットすると大会を棄権したことになったりとズルが一切ダメなのもいいですね。それに相手のことを研究してから倒しに行く「道場やぶり」という考え方には攻略心がわいてきます。麻雀自体もテンポよくスムーズに打てるし、問題なし。麻雀初心者としてはもう少し遊び心のあるモードがあっても良かったと思うな。(あつこ)

#### ド硬派麻雀って感じだな (7)

試合の流れに関係なく、面前で手を作りやすいのが普通のゲーム麻雀だと思っていた。しかし、このゲームは、人それぞれに特徴があって打ち手によって試合の運び方が違う。また、牌の流れが悪かったり、相手がリーチをかけてきたときには、きちんと鳴いて、流れを変えたり、一発を無効にしてきたのにはビックリ。久しぶりに麻雀を打っている感じのする、硬派なできばえでした。実際、いつも通りにゲームを楽しんでいたのでは勝てないので、本気モードに突入してしまった。かなり本格派な一品です な。(MAN次郎)

#### 麻雀打ち筋養成ギプス (6)

将棋や囲碁ソフトではよくある過去の棋譜のように、配牌を同じくして再挑戦できる「研究モード」は面白い試み。プロ雀士の打ち筋をトレースすれば、初心者でもメキメキ腕が上達するかも。でもその前に、COMのあまりにシビアな打ち回しに、初心者は脱落してしまいそう。麻雀教室や次の1手クイズのような、遊びながら学習できる機能を盛り込んで、間口を広くするべきだったのでは。一人ひとり別々の声優起用に意気込みを感じるが、プロと直接対決できない仕様には疑問。全体的にはハードボイルドな麻雀ゲーム。(綱島)

### エーベルージュ

5月30日発売

| 使用サンプルの完成度 | 100% |
|---|---|
| 難易度 | 普 |
| 平均点 | 6.0 |

●タカラ
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(シミュレーション)
●バックアップ(1コ・137ブロック)
●1人プレイのみ
●2枚組

**恋? 友情? 君はどの道を選ぶ?**
パソコンでヒットしたSLGがサターンに登場。5年間の学生生活で創造魔法を学ぼう。

サターン版はイベントの増加等の特典付きだ。

**Vol.17 131Pへ**

#### おいしいものを少しずつ…… (7)

男の子が好きそうな要素をほどよくミックスしたな、という感じ。いろんなゲームのメイン要素を1つに集約するには、料理と同じで微妙なサジ加減が必要なんだけど、この作品の場合は「うまいことやったな」と思いました。他にも、女性でも十分好ましく感じられるキャラクター作りとか、いろんな意味でとてもバランスが良い。さすが長年パソゲーを作ってる会社だなあ。ただし独特の世界観、これがクセモノ。つじつまが合わなかったり、理解できない部分が少なくないもの。パソコンで出る2の移植もしてほしい。(ようこ)

#### ダラダラと流れる時間 (4)

学園モノ、ナオンをゲット、育てゲー……。このへんでビ〜ンときたら、まぁ買ってもいいんじゃないスかね、ってぐらいの感想。ただ、ナオンちゃんたちは絵が違うだけで性格(?)は2、3パターンくらいのような気がするし、やたらとカリカリしてやがる。けっこう頻繁に出るイベントシーンでは、よかれと思って選んだ選択肢なのに、その後の会話で主人公が勝手に話をこじらせたり。プレイヤーの思い通りにならなさすぎ。ナメンナヨ(なめ猫)。それと、音声なしに設定できないのは、遺憾の意を表明しておきたい。(居酒屋)

#### 良質の移植だが…… (7)

主人公以外のすべてのセリフに音声が追加され、静止画だったイベントシーンがアニメになったりと、手が加えられている。だが、そのためプレイ時間はかなり長めだ。セリフを飛ばすこともできるが、音声カットの設定がないため、Bボタンを連打せねばならないのは難。ただ、他の育成シミュレーションと比べ難易度は低めなので、興味本位で手を出しても楽しめるのは確か。パソコン版と声優が一部違っていたり、オープニングを唄っているのが渡辺まほろではないが、相当思い入れが強くなければ気にならない範囲だろう。(高坂)

| 発売予定ソフト | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ |
|---|---|---|---|

## スカルファング ～空牙外伝～

5月30日発売

| 使用サンプルの完成度 | 100% |
|---|---|
| 難易度 | 平均点 |
| 普 | 5.66 |

●データイースト
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（縦スクロールシューティング）
●制限コンティニュー制
●1～2人用（協力）

**パワーアップしてサターンに登場**
制限時間内にボスを追撃、撃破！　ムービー演出等が強化されてのアーケード移植。

パイロットと機体の組み合わせを考えよう。

Vol.18　122Pへ

### 女性ユーザーズ：古い印象だがアイデアは豊富

時代の空気が感じられない、ちょっと古い印象のスタイルだが、前作の雰囲気がうまく取り込まれているとも言えるだろう。特筆すべきは、惜しみなく盛り込まれた独創的なアイデアの数々で、なかでも格闘ゲームのようなコマンド入力による特殊攻撃は、オート連射とボムに頼りがちなアタックの能動的なアクセントになっている。このシステムがシューティングに定着すれば面白くなる。その他、画面外までをも行動範囲とするボスとの戦闘には、互いの距離と速度という戦略性を持ち込むことが可能で、“コク”がある。（櫛田）

**6**

### ハイローラーズ：本格的ちっく

3種類のゲームモード、縦長画面で（テレビを横にしたままでも）プレイ可能な設定もできたりと、本格的シューティング風。絵もきれいだし、アイテムも豊富。武器と攻撃方法の多さもなかなか楽しい。一見するとナイスゲーム。でも、縦長の自機では避けきれないほどの敵弾＆敵機が出てきて、本誌記者も思わず昇天。ていうか敵が出まくると処理も遅くなるしな。ナメンナヨ（なめ猫）。あと、敵を撃った時の手応えのなさも問題かと。少なくとも、硬い敵をたくさん出すのは、心地よい難しさではないと思うわけで。（居酒屋）

**5**

### ゲストライターズ：ボス戦は熱いが……

スロットルでスピードを調節し、ボスを追撃するというシステムは面白いが、もうひとひねりほしかった。ボス戦では、スピードを落として後方のボスに接近するなど、スピード調整が重要になるが、ステージの序盤や中盤では、タイムオーバーにならないためにスピードを上げてるだけのような気がしてしまう。たとえば、スピードが遅いと敵の追撃部隊に、後方から攻撃されるなどのシチュエーションがあれば、もっとおもしろくなっていたと思う。しかし、空牙シリーズの雰囲気が楽しめるっていうところは評価したいかな。（徳）

**6**

## Jリーグ GO GO GOAL!

5月30日発売

| 使用サンプルの完成度 | 100% |
|---|---|
| 難易度 | 平均点 |
| 普 | 5.33 |

●テクモ
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（サッカーゲーム）
●バックアップ（1コ・94ブロック）
●1～4人用（協力・対戦）
●マルチターミナル6、セガマルチコントローラー対応

**超本格ポリゴンサッカー登場！**
秒間1/60フレームのモーションで動く初のポリゴンサッカーが登場。ファンも納得！

もちろん選手データは、最新の'97年度版。

Vol.17　122Pへ

### 女性ユーザーズ：再生モードがいい！

選手の動きは細かいし、チームごとの実力差もはっきりしていていいですね。でも、敵が強くて難易度は少し高め。また、操作する選手の切り替えが遅いのが気になります。特にオートだと敵のパス回しについていけません。視点変更も、4画面3モード＝12種類あるんですけど、使いづらい視点が多い。例えば縦画面のズームでは、キーパー動かすときネットの後ろから見る状態なので、ボールの位置が分らないなど。でもリプレイ機能は○。いいプレイができた時、自由に動かせる視点で何度も見返せるのは嬉しいですね。（美緒）

**6**

### ハイローラーズ：ちょっとノーマルすぎるかな？

とにかく走る、そしてボールをキープしてゴールを狙う。まさにこれこそサッカーゲームって感じですな。操作も簡単だし、ボールが飛んできたのに（能動的にプレイすれば）すばやく選手を入れ替えることができる。プレイ自体に違和感を感じることはほとんどありませんでした。でも、味方にパスした時、ほとんどがパスカットされてしまうのは納得いかん。小生がヘタなのかもしれないが、ここらへんの駆け引きはシビアすぎるかも。だが総合的に見て、画面はキレイだし選手の動きはいいし、そこそこ遊べる感じ。（MAN次郎）

**5**

### ゲストライターズ：シンプルだけどツメの甘さが……

余分なムービーや演出を一切排除したアーケードっぽいシンプルな構成がなかなかの好感触。ポリゴン選手の動きもよく、手を抜いて作ったわけではないのがわかる。しかし一方で、ボールの挙動がおかしかったり、コンピュータ戦のチェックがキツめだったり、肝心な部分のツメの甘さも目立つ。いちばん気になるのはプレイヤーが動かす以外の味方選手の挙動。敵フォワードがバックラインを超えてるのにディフェンダーがまったく動かないっつうのは問題だよなぁ。操作が簡単なんで、手軽な楽しさはあるんだけどねぇ。（TETSU）

**5**

## D-XHIRD

5月30日発売

| 使用サンプルの完成度 | 100% |
|---|---|
| 難易度 | 平均点 |
| 普 | 4.66 |

●タカラ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●制限コンティニュー制
●1人～2人用（対戦）

**タカラの意欲作がここに！**
タカラの3D対戦格闘。パワープラスシステムや多彩な技等、戦略性濃い内容になっている。

10人のキャラクター達は、どれも個性的。

Vol.16　124Pへ

### 女性ユーザーズ：もう少しわかりやすくして

キャラと背景が同化しているビジュアルと、複雑すぎてよくわからないゲームシステムが難。初心者がガチャプレイで遊んだら、全然攻撃した気がしないだろうし、格闘アクションの爽快感も感じられないでしょう。かといって、マニアでもシステムを理解して、やり込もうとも思えないのでは。もう少しウリの部分がわかりやすいと良かったのに。壁があったりゲージの種類を増やしたりと、盛り込まれている要素がありすぎて、私はちょっとついていけないです。ウリのキャラとストーリーも意味不明で逆にしらけちゃった。（あつこ）

**5**

### ハイローラーズ：ゲーム性を重視？ はぁ……

「闘神伝」同様、キャラクター設定にはこだわり（？）が感じられる……が、はっきりいってそんだけ。正直なところ、楽しめる要素が見つからなかった。避け、壁や天井への蹴りなど、様々なものが入っているが、どのモーションもかっこ悪く、ぎこちない。操作性もイマいちな感じだし。僕の好きな空中コンボは一応あるが、ミジンコ程度のダメージしか与えられないうえに、爽快感すらない。格闘ゲームにおいて重要な位置を占める駆け引きもない。企画段階の資料を見ると、けっこうおもしろいことが書いてあるのにねぇ。（明石家）

**3**

### ゲストライターズ：足踏み状態

キャラクターの魅力、格闘ゲームとしての手応え、そのどちらも今ひとつ。個人的にはコレクションとして購入するつもりだが、ラスボスに魅力が乏しいのが残念なところ。引きながらの投げなど、操作系が独特なのもマイナス要因にしかなっていない。作り手のこだわりは評価できるが、それがカラ回りしている感じだ。エンディングを見ると、続編がほのめかされているが、その前にすることがあったのではないだろうか。プラクティスモードなどは充実しているが、あとひと押しのパワーか、サービス精神がほしい。（綱島）

**6**

### 編集部総評

今回はジャンルは豊富だが、パワーはイマひとつだった感じ。次回はジャレコファンならうれしい「ゲーム天国」が登場。

「エーベルージュ」は女性にも薦められる手堅いSLG。「D-XHIRD」は、キャラが魅力的だから女性も頑張ってトライしてみて。（ようこ）

今週はボチボチなゲームが勢ぞろい。買って大失敗！　てなことはないけど、無理に買う必要なし。イモ食って屁こいて寝とけッ！（居）

どれかと言われれば「エーベルージュ」「Jリーグ」ではあるが、無理して買う必要はなさそう。6月まで待ったほうがいいかもよ。（TETSU）

# NEW SOFT SCHEDULE

## 新作ソフト発売スケジュール

### このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他

【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5月 | 23日 | 龍的五千年 | 6,800円 | イマジニア | ADV | |
| | 23日 | BLAM! マシーンヘッド | 5,800円 | ヴァージンインタラクティブ | SHT | |
| | 23日 | WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル | 5,800円 | 翔泳社 | SLG | |
| | 23日 | キューブバトラー～アンナ未来編～ | 5,800円 | やのまんゲームズ | 格闘PUZ | |
| | 30日 | THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティ・ドワーフス) | 5,800円 | セガ | ACT | マルチ |
| | 30日 | フィッシング甲子園II | 6,800円 | キングレコード | SPT | |
| | 30日 | ダークハンター～下 妖魔の森～ | 6,800円 | 光栄 | EDU | |
| | 30日 | エーベルージュ | 6,800円 | タカラ | SLG | ② |
| | 30日 | D-XHIRD | 5,800円 | タカラ | 格闘ACT | |
| | 30日 | SKULL FANG ～空牙外伝～ | 5,800円 | データイースト | SHT | |
| | 30日 | Jリーグ GO GO ゴール! | 5,800円 | テクモ | SPT | マルチ、マルコン |
| | 30日 | 日本プロ麻雀連盟公認　道場破り | 5,800円 | ナグザット | TAB | |
| | 30日 | ダービー穴リスト | 6,800円 | メディアエンターテイメント | ETC | 18推 |
| 6月 | 6日 | サイバードール 復刻版 | 3,900円 | アイマックス | RPG | |
| | 6日 | インパクト レーシング | 6,800円 | ココナッツジャパンエンターテイメント | SHT+RAC | |
| | 6日 | ゲーム天国 | 5,800円 | ジャレコ | SHT | |
| | 6日 | ゲーム天国　極楽パック | 7,800円 | ジャレコ | SHT | ビデオつき |
| | 6日 | デジタルアンジュ-電脳天使SS- | 5,800円 | 徳間書店インターメディア | ADV | |
| | 13日 | ウェルカムハウス | 6,800円 | イマジニア | ADV | |
| | 13日 | 太平洋の嵐2 疾風の艨艟 | 6,800円 | イマジニア | SLG | |
| | 13日 | 太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス | 7,800円 | イマジニア | SLG | ② |
| | 13日 | フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー | 5,800円 | メディアクエスト | S･RAC | |
| | 19日 | 沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス | 5,800円 | コナミ | SHT | |
| | 20日 | Dの食卓(セガサターンコレクション) | 2,800円 | アクレイムジャパン | MOV | ② |
| | 20日 | AI囲碁サターン版 | 6,800円 | アスキーサムシンググッド | TAB | マウス |
| | 20日 | 真・女神転生デビルサマナー(セガサターンコレクション) | 2,800円 | アトラス | RPG | |
| | 20日 | PGA TOUR 97 | 5,800円 | EAV | SPT | |
| | 20日 | AMOK | 5,800円 | 光栄 | SHT | |
| | 20日 | ぷよぷよ通(セガサターンコレクション) | 2,800円 | コンパイル | PUZ | |
| | 20日 | プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97 | 3,000円 | Sada Soft | ETC | |
| | 20日 | アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(セガサターンコレクション) | 2,800円 | サンソフト | RPG | |
| | 20日 | わくわく7 | 5,800円 | サンソフト | 格闘ACT | RAM |
| | 20日 | わくわく7(拡張RAM同梱) | 7,800円 | サンソフト | 格闘ACT | RAM |
| | 20日 | サクラ大戦　限定復刻版 | 8,800円 | セガ | ADV | マウス |
| | 20日 | セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(セガサターンコレクション) | 2,800円 | セガ | RAC | ハンドル、マルチ |
| | 20日 | ソニック　ジャム | 4,800円 | セガ | ACT | |
| | 20日 | デカスリート(セガサターンコレクション) | 2,800円 | セガ | ACT | マルチ |
| | 20日 | NiGHTS(セガサターンコレクション) | 2,800円 | セガ | ACT | マルコン |
| | 20日 | マジカルドロップIII～とれたて増刊号～ | 5,800円 | データイースト | PUZ | |
| | 20日 | 超フラッピー | 5,800円 | デービーソフト | ACT+PUZ | |
| | 20日 | サターンボンバーマン(セガサターンコレクション) | 2,800円 | ハドソン | ACT | マルチ |
| | 20日 | ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説(セガサターンコレクション) | 2,800円 | バンダイ | ACT | |
| | 20日 | プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション） | 2,800円 | マイクロキャビン | 育成SLG | |
| | 20日 | ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R | 6,800円 | メディアリング | RAC+RPG | |
| | 27日 | ワールド・エボリューション・サッカー | 5,800円 | アスミック | SPT | |
| | 27日 | クライムウェーブ | 5,800円 | ヴァージンインタラクティブ | RAC+SHT | |
| | 27日 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 6,800円 | SNK | RPG | |
| | 27日 | ルナ シルバースターストーリー MPEG版 | 6,800円 | 角川書店 | RPG | ムービーカード必須 |
| 6月 | 27日 | QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡 | 5,800円 | カプコン | QIZ | |
| | 27日 | 提督の決断III | 9,800円 | 光栄 | SLG | |
| | 27日 | プラドルDISC Vol.4 黒田美礼 | 3,000円 | Sada Soft | ETC | |
| | 27日 | mr. BONES | 5,800円 | セガ | ACT | ② |
| | 27日 | GAME-WARE Vol.5 | 2,980円 | ゼネラル・エンタテインメント | ETC | |
| | 27日 | クレイジーイワン | 5,800円 | ソフトバンク | SHT | |
| | 27日 | BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ | 14,800円 | 徳間書店インターメディア | ツール | |
| | 27日 | BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ | 12,800円 | 徳間書店インターメディア | ツール | |
| | 27日 | トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～ | 5,800円 | ナグザット | SPT | |
| | 27日 | BREAK POINT | 6,800円 | パック・イン・ソフト | SPT | |
| | 27日 | WILLY WOMBAT | 5,800円 | ハドソン | ACT | |
| | 27日 | 政界立志伝～よい国・よい政治～ | 5,300円 | BMGジャパン | TAB | |
| | 27日 | マスディストラクション～お父さんにもできるソフト～ | 5,800円 | BMGジャパン／NMS | ACT | |
| | 27日 | はるかぜ戦隊Vフォース | 5,800円 | ビング | SLG | ③ |
| | 27日 | 紫炎龍 | 5,800円 | 童 | SHT | |
| | 27日 | 羅媚斗(RABBIT) | 未定 | EAV | 格闘ACT | |
| | 27日 | だいすき♡ | 未定 | ギャガ・コミュニケーションズ | ADV | |
| | 下旬 | 大戦略 -STRONG STYLE- | 6,800円 | OZクラブ | SLG | |
| | 下旬 | ムーンクレイドル | 6,800円 | パック・イン・ソフト | ③ | |
| | 未定 | エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～ | 6,800円 | ココナッツジャパンエンターテイメント | SLG | |
| | 未定 | 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～ | 6,800円 | バンダイビジュアル | SHT | ② |
| 7月 | 4日 | ファイターズヒストリー・ダイナマイト | 5,800円 | セガ | 格闘ACT | RAM |
| | 4日 | ファイターズヒストリー・ダイナマイト(拡張RAM同梱) | | セガ | 格闘ACT | RAM |
| | 10日 | ～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春 | 4,800円 | コナミ | ADV | マウス |
| | 11日 | アルバムクラブ～胸キュンセントフォーリア女学院～ | 未定 | ソシエッタ代官山 | ETC | |
| | 18日 | デザエモン2(DEZA 2) | 5,800円 | アテナ | SHT | マウス、FD |
| | 18日 | デザエモン2(DEZA 2)<初回限定マウスつきパック> | 7,800円 | アテナ | SHT | マウス、FD |
| | 18日 | マーヴル・スーパーヒーローズ | 5,800円 | カプコン | 格闘ACT | RAM |
| | 18日 | 悠久幻想曲 | 5,800円 | メディアワークス | 育成RPG | |
| | 18日 | リアルサウンド～風のリグレット～ | 6,400円 | WARP | ADV | ③ |
| | 24日 | バーチャコップ2 限定バーチャガンセット | 6,800円 | セガ | SHT | マウス、銃 |
| | 25日 | プリンセスクラウン | 5,800円 | アトラス | A・RPG | |
| | 25日 | スレイヤーズ　ろいやる | 6,300円 | 角川書店 | S･RPG | |
| | 25日 | バイオ ハザード（仮称） | 4,800円 | カプコン | ETC | |
| | 25日 | 出動！ミニスカポリス＜初回限定版＞ | 6,800円 | Sada Soft | ETC | |
| | 25日 | 出動！ミニスカポリス＜通常版＞ | 4,800円 | Sada Soft | ETC | |
| | 25日 | プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子 | 3.000円 | Sada Soft | ETC | |
| | 25日 | ルパン三世　クロニクル | 5,800円 | Spike | ETC | ② |
| | 25日 | スーパーロボット大戦F | 6,800円 | バンプレスト | RPG | |
| | 上旬 | バーチャル・シアター | 6,800円 | サクセス | ETC | |
| | 中旬 | パチスロ完全攻略(仮称) | 未定 | 日本シスコン | TAB | |
| | 下旬 | プリルラ | 4,800円 | エクシング | ACT | |
| | 下旬 | DX人生ゲームII | 5,800円 | タカラ | TAB | マルチ |
| | 未定 | 同級生2 | 7,900円 | NECインターチャネル | ADV+SLG | 18推、マウス |
| | 未定 | NHL98 | 5,800円 | EAV | | |
| | 未定 | サイドポケット3 | 5,800円 | データイースト | TAB | |
| | 未定 | Cat the Ripper－13人目の探偵士－ | 5,800円 | トンキンハウス | ADV | |
| | 未定 | ラングリッサーIV＜通常版＞ | 5,800円 | メサイヤ | SLG | |
| | 未定 | ラングリッサーIV＜スペシャル版＞ | 6,800円 | メサイヤ | SLG | |
| | 未定 | サターンミュージックスクール | 8,800円 | WAKA | SLG&DTM | |
| | 未定 | 金田一少年の事件簿SS(仮称) | 未定 | ハドソン | ADV | |
| | 未定 | 桃太郎道中記 | 未定 | ハドソン | TAB | |
| 8月 | 1日 | ロックマンX4 | 5,800円 | カプコン | ACT | |
| | 1日 | GO III Professional　対局囲碁 | 6,800円 | 毎日コミュニケーションズ | TAB | |
| | 8日 | 天下制覇 | 6,800円 | イマジニア | SLG | |
| | 8日 | ぱにっくちゃん | 6,800円 | イマジニア | ADV | |
| | 8日 | ぱにっくちゃん －初回限定キャラクターBOX－ | 7,800円 | イマジニア | ADV | |
| | 8日 | VIRUS(ウイルス) | 未定 | ハドソン | ADV | ③ |
| | 上旬 | ファンタズム | 9,800円 | アウトリガー工房 | ADV | ⑧ |
| | 上旬 | 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！ | 5,800円 | パック・イン・ソフト | PUZ | |
| | 下旬 | ワンダー3 | 5,800円 | エクシング | バラエティ | |
| | 未定 | 南方珀堂登場 | 5,800円 | アトラス | ADV | |
| | 未定 | ガンフロンティア | 4,800円 | エクシング | SHT | |
| | 未定 | 魔法少女プリティサミー | 6,800円 | NECインターチャネル | ADV | |
| | 未定 | 爆れつハンターR | 5,800円 | キングレコード | ADV | 18推 |
| | 未定 | ★プラドルDISC Vol.6 吉田里深 | 3,000円 | Sada Soft | ETC | |
| | 未定 | ★プラドルDISC Vol.7 麻生かおり | 3,000円 | Sada Soft | ETC | |
| | 未定 | ドゥーム | 5,800円 | ソフトバンク | A･SHT | |
| | 未定 | 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア | 5,800円 | バンダイビジュアル | SLG | |
| | 未定 | メックウォリア2 | 5,800円 | バンダイビジュアル/アクティビジョン | SHT | |
| | 未定 | WHIZZ（ウィズ） | 5,800円 | ビー・ファクトリー | ACT | |
| | 未定 | ダークシード2 | 5,800円 | ビー・ファクトリー | ADV | |
| | 未定 | Lyceene ぱずらん PUZZLE LAND | 未定 | ダイキ | PUZ | |
| | 未定 | テラクレスタ3D (仮称) | 未定 | 日本物産 | SHT | |
| 9月 | 26日 | 仙窟活龍大戦 カオスシード | 5,800円 | ネバーランドカンパニー | SLG | |

# NEW SOFT SCHEDULE
## 新作ソフト発売スケジュール

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9月 | 未定 | イメージファイト&エックスマルチプライ（仮称） | 4,800円 | エクシング | ACT | |
| | 未定 | エドワード・ランディ | 4,800円 | エクシング | ACT | |
| | 未定 | タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版 | 5,800円 | バンプレスト | SHT | |
| | 未定 | フェイクダウン | 未定 | システムサコム | ACT+ADV | |
| | 未定 | ファンズフォルム(仮称) | 未定 | 日本MMIテクノロジー | ADV | |
| 10月 | 未定 | GRANDRED | 5,800円 | バンプレスト | SLG | |
| 11月 | 未定 | ファルコムクラシックス | 5,800円 | 日本ビクター/日本ファルコム | RPG | |
| | 未定 | ファルコムクラシックス（限定2枚組） | 6,800円 | 日本ビクター/日本ファルコム | RPG | ② |
| 12月 | 12日 | マリア(仮称) | 6,800円 | アクセラ | ADV | |
| | 未定 | 速攻生徒会(仮称) | 5,800円 | バンプレスト | 格闘ACT | |
| 夏 | 未定 | ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー | 6,800円 | アスク講談社 | ADV | ② |
| | 未定 | 卒業S | 6,800円 | NECインターチャネル | SLG | |
| | 未定 | 御意見無用-Anarchy in the NIPPON- | 5,800円 | KSS | 格闘ACT | |
| | 未定 | 黒の断章 | 6,300円 | OZクラブ | ADV | 18推 |
| | 未定 | プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2 | 3,800円 | Sada Soft | ETC | |
| | 未定 | アサルトリグス | 5,800円 | ソフトバンク | SHT | |
| | 未定 | 宇宙のランデブー～RAMA～ | 6,800円 | ソフトバンク | ADV | ② |
| | 未定 | プライマルレイジ | 3,800円 | ソフトバンク | 格闘ACT | |
| | 未定 | リターンファイアー | 3,800円 | ソフトバンク | ACT | |
| | 未定 | 街 | 5,800円 | チュンソフト | サウンドノベル | ② |
| | 未定 | ROOM MATE～涼子in Summer Vacation～ | 5,800円 | データム・ポリスター | ETC | |
| | 未定 | 怪盗セイント・テール | 6,800円 | トミー | ADV | |
| | 未定 | 究極タイガーII PLUS | 5,800円 | ナグザット | SHT | |
| | 未定 | 激突甲子園 | 5,800円 | バンダイビジュアル | SPT | |
| | 未定 | 海辺でリーチ | 5,800円 | 毎日コミュニケーションズ | TAB | |
| | 未定 | ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～ | 5,800円 | メディアクエスト | ACT | |
| | 未定 | NIGHTRUTH #03 "二つだけの、真実" | 5,800円 | レイ・アップ | デジコミ | |
| | 未定 | AZEL ーパンツァードラグーンRPGー | 未定 | セガ | RPG | |
| | 未定 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 | 未定 | セガ | SLG | |
| | 未定 | ラストブロンクス | 未定 | セガ | 格闘ACT | |
| | 未定 | キリングタイム | 未定 | アクレイムジャパン | SHT | 18推 |
| | 未定 | バトルスポーツ | 未定 | アクレイムジャパン | SPT | |
| | 未定 | ソロ・クライシス | 未定 | クインテット | SLG | |
| | 未定 | フォトジェニック | 未定 | サンソフト | SLG | |
| | 未定 | DESIRE ～背徳の螺旋～ | 未定 | シーズウェア/イマジニア | ADV | 18推 |
| | 未定 | 冒険活劇モノモノ | 未定 | 翔泳社 | RPG | |
| | 未定 | Tactics Formula One | 未定 | セガ/ザ・マンブリーズ | TAB | マルチ |
| | 未定 | シルエットミラージュ | 未定 | トレジャー | ACT | |
| | 未定 | My Dream～オンエアが待てなくて～ | 未定 | 日本クリエイト | SLG | |
| | 未定 | こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称) | 未定 | バンダイ | TAB | |
| | 未定 | ブループレイカー～剣よりも微笑みを～ | 未定 | ヒューマン/ヒューネックス | 恋愛RPG | |
| | 未定 | Tactical Fighter | 未定 | メディアリング | 育成SLG | |
| | 未定 | ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」 | 未定 | リバーヒルソフト | ADV | |
| 秋 | 未定 | Guilty Gear | 5,800円 | アークシステムワークス | 格闘ACT | |
| | 未定 | ゼルドナーシルト | 7,800円 | セガ/光栄 | S・RPG | |
| | 未定 | 英雄志願 GAL ACT HEROISM | 6,800円 | マイクロキャビン | RPG | ② |
| | 未定 | HOP STEP あいどる | 6,800円 | メディアエンターテイメント | SLG | |
| | 未定 | セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ | 未定 | セガ | RAC | |
| | 未定 | ティンクルスタースプライツ | 未定 | ADK | SHT | |
| | 未定 | ★七ツ風の島物語 | 未定 | エニックス | ADV | |
| | 未定 | X-MEN VS. STREET FIGHTER | 未定 | カプコン | 格闘ACT | |
| | 未定 | きゃんきゃんバニー・エクストラ | 未定 | キッド | ADV | |
| | 未定 | ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～ | 未定 | コナミ | ETC | |
| | 未定 | RIVEN The Sequel to MYST | 未定 | サンソフト | ADV | |
| | 未定 | CULDCEPT | 未定 | セガ／大宮ソフト | TAB | マルチ |
| | 未定 | モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ | 未定 | ダイキ | SLG | |
| | 未定 | デッド オア アライブ | 未定 | テクモ | 格闘ACT | |
| | 未定 | R?MJ(仮称) | 未定 | バンダイ | ADV | |
| | 未定 | 雀じゃん恋しましょ | 未定 | ビスコ | TAB | |
| | 未定 | レイヤーセクションII | 未定 | メディアクエスト | SHT | |
| 冬 | 未定 | 魔導物語 | 5,800円 | コンパイル | RPG | |
| | 未定 | 七つの秘館 戦慄の微笑 | 未定 | 光栄 | ADV | |
| 97年中 | 未定 | Wizard's Harmony2 | 4,900円 | アークシステムワークス | 育成SLG | |
| | 未定 | きゅー爆っく | 5,800円 | アクティビジョン・ジャパン | ACT | |
| | 未定 | スノークィーン | 4,800円 | アリアドネメディア | ETC | |
| | 未定 | マリオ武者野の超将棋塾 | 7,800円 | キングレコード | TAB | |
| | 未定 | 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 | 5,800円 | ジャレコ | ACT | |
| | 未定 | HERC'S ADVENTURES | 5,800円 | BPS | A・RPG | |
| | 未定 | DREAM SQUARE 山田まりや | 3,800円 | ビデオシステム | ETC | |
| | 未定 | 幻のブラックバス | 5,800円 | メイクソフトウェア | SPT | |
| | 未定 | センチメンタル・グラフティ | 未定 | NECインターチャネル | SLG | |
| | 未定 | Jリーグエキサイトステージ V1 | 未定 | エポック社 | SPT | マルチ |
| | 未定 | モトクロス(仮称) | 未定 | ココナッツジャパンエンターテイメント | RAC | |
| | 未定 | ガーディアンフォース | 未定 | サクセス | SHT | |
| | 未定 | コットン2 | 未定 | サクセス | SHT | |

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 97年中 | 未定 | BAROQUE | 未定 | スティング | RPG | |
| | 未定 | 幻の魚 [The Phantom Fish] | 未定 | ソフトオフィス | SLG | |
| | 未定 | ジュンクラシック(仮称) | 未定 | T&Eソフト | ゴルフ | |
| | 未定 | FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～ | 未定 | パイオニアLDC | A・RPG | |
| | 未定 | 銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～ | 未定 | ハドソン | SLG | |
| 来春 | 未定 | ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称) | 未定 | コナミ | ADV | |
| 発売日未定 | 未定 | ナイスショット | 5,800円 | アクレイムジャパン | SPT | |
| | 未定 | 音楽ツクール2かなでーる2 | 5,800円 | アスキー | ツール | |
| | 未定 | サウンドノベルツクール2 | 5,800円 | アスキー | ツール | |
| | 未定 | シミュレーションRPGツクール | 5,800円 | アスキー | ツール | |
| | 未定 | モンスターメーカー ～ホーリーダガー～ | 6,800円 | NECインターチャネル | SLG | |
| | 未定 | 魔法学園ルナ！ | 6,800円 | 角川書店 | RPG | |
| | 未定 | X2 | 5,800円 | カプコン | SHT | |
| | 未定 | ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～ | 6,800円 | 光栄 | EDU | |
| | 未定 | 3Dウルトラピンボール | 5,800円 | シエラ・パイオニア | TAB | |
| | 未定 | オフロード | 3,800円 | ソフトバンク | ACT | |
| | 未定 | スチームハーツ | 7,800円 | TGL | SHT | |
| | 未定 | エアーコマンダー | 5,800円 | バンプレスト | SLG | |
| | 未定 | オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～ | 6,800円 | BMGジャパン/HATNET | ADV | |
| | 未定 | ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) | 未定 | セガ | 格闘ACT | |
| | 未定 | バーチャファイター3 | 未定 | セガ | 格闘ACT | |
| | 未定 | HEART OF DARKNESS | 未定 | セガ | ACT | |
| | 未定 | レクイエム | 未定 | 日本アートメディア | RPG | |
| | 未定 | パチンコ倶楽部 | 未定 | アイ・エス・シィ | TAB | |
| | 未定 | NHL Breakaway | 未定 | アクレイムジャパン | SPT | |
| | 未定 | All Star Baseball | 未定 | アクレイムジャパン | SPT | |
| | 未定 | ダービースタリオン(仮称) | 未定 | アスキー | SLG | |
| | 未定 | あすか120% リミテッド BURNING Fest | 未定 | アスク講談社 | 格闘ACT | |
| | 未定 | プロピンボール | 未定 | イマジニア | TAB | |
| | 未定 | サムライスピリッツ天草降臨 | 未定 | SNK | 格闘ACT | RAM |
| | 未定 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 未定 | SNK | 格闘ACT | RAM |
| | 未定 | ドラゴンナイト4 | 未定 | NECインターチャネル | S・RPG | 18推 |
| | 未定 | プリズムコート(仮称) | 未定 | FPS | 育成SLG | |
| | 未定 | ドラゴンナイト | 未定 | エルフ | RPG | 18推 |
| | 未定 | 神罰 人生の意味 | 未定 | ガイナックス | SLG | |
| | 未定 | デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～ | 未定 | KAZe | TAB | |
| | 未定 | LUNAR ETERNAL BLUE | 未定 | 角川書店/ゲームアーツ | RPG | |
| | 未定 | スーパーアドベンチャー ロックマン | 未定 | カプコン | ADV | ③ |
| | 未定 | ストリートファイターコレクション（仮称） | 未定 | カプコン | 格闘ACT | |
| | 未定 | ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション | 未定 | カプコン | 格闘ACT | |
| | 未定 | バイオハザード2 | 未定 | カプコン | ETC | |
| | 未定 | GUNGRIFFON II (仮称) | 未定 | ゲームアーツ | SHT | |
| | 未定 | グランディア | 未定 | ゲームアーツ | RPG | ② |
| | 未定 | バーチャパーク `THE FISH´ | 未定 | 光栄 | ETC | |
| | 未定 | ヴァンダルハーツ～失われた文明 | 未定 | コナミ | RPG | |
| | 未定 | 幻想水滸伝 | 未定 | コナミ | RPG | |
| | 未定 | コントラ～レガシー・オブ・ウォー～ | 未定 | コナミ | A・SHT | |
| | 未定 | 実況パワフルプロ野球'97(仮称) | 未定 | コナミ | SPT | |
| | 未定 | ときめきミュージックCD2(仮称) | 未定 | コナミ | ETC | |
| | 未定 | ときめきメモリアル対戦とっかえだま | 未定 | コナミ | PUZ | |
| | 未定 | リーサルエンフォーサーズ デラックスパック | 未定 | コナミ | SHT | |
| | 未定 | 真髄対局囲碁 碁仙人 | 未定 | J・ウィング | TAB | |
| | 未定 | ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称) | 未定 | J・ウィング | ETC | |
| | 未定 | 現代大戦略 Strikes(仮称) | 未定 | システムソフト | SLG | |
| | 未定 | スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア(仮称) | 未定 | ジャレコ | ADV | |
| | 未定 | ★TILK～青い海から来た少女～(仮称) | 未定 | TGL | S・RPG | |
| | 未定 | サンダーフォースV | 未定 | テクノソフト | SHT | |
| | 未定 | 東京幻夢大学(仮称) | 未定 | ナグザット | ADV | |
| | 未定 | もってけたまご | 未定 | ナグザット | ACT | |
| | 未定 | USドラッグチャンプ(仮称) | 未定 | 日本物産 | RAC | |
| | 未定 | SUPER301 SQ(仮称) | 未定 | 日本物産 | SLG | |
| | 未定 | VR麻雀(仮称) | 未定 | 日本物産 | TAB | |
| | 未定 | ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編 | 未定 | NETYOU | SLG | |
| | 未定 | 汽船海賊（スチーム・パイレーツ） | 未定 | ネバーランドカンパニー | RPG | |
| | 未定 | 大江戸ルネッサンス | 未定 | パック・イン・ソフト | SLG | |
| | 未定 | 古代降霊術 百物語(仮称) | 未定 | ハドソン | ETC | |
| | 未定 | BULK SLASH | 未定 | ハドソン | A・SHT | |
| | 未定 | スワッグマン | 未定 | ビクター/ビクターソフト | A・PUZ | |
| | 未定 | ダンジョンマスター(仮称) | 未定 | ビクター/ビクターソフト | RPG | |
| | 未定 | MARICA～真実の世界～ | 未定 | ビクター/ビクターソフト | RPG | |
| | 未定 | かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～ | 未定 | ビング | SLG | |
| | 未定 | バブルシンフォニー | 未定 | ビング | PUZ | |
| | 未定 | NOON(ヌーン) | 未定 | マイクロキャビン | A・PUZ | |
| | 未定 | RAYMAN2 | 未定 | UBIソフト | ACT | |
| | 未定 | スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション | 未定 | レイ・フォース | RPG | |
| | 未定 | スタートリング・オデッセイII魔竜戦争 | 未定 | レイ・フォース | RPG | |
| | 未定 | スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦 | 未定 | レイ・フォース | RPG | |

# ゲームとアートの微妙な関係

自覚するしないにかかわらず、ゲームへの没入とプレイヤーの記憶の間には、何か関係があるような……

## 第16回 仮想現実と記憶

作品16
「ヴァーチャル ハイドライド」
セガ
1995.4.28.
5,800円
A・RPG

アメリカの砂漠を、1人の男が歩いている。灼熱の乾燥地帯で疲れ果てて、倒れる寸前だ。

昔、カンヌ映画祭でグランプリに選ばれた、ヴィム・ヴェンダース監督の映画『パリ・テキサス』は、そんなシーンで始まる。砂漠って、どこまで行っても家がなく、暑くて、つらそうなところだ。でもなぜかかっこいい。この映画を見ると、そんな思いになる。

ゲーム「ヴァーチャル ハイドライド」は、砂漠ではないが、荒野を1人の男が歩いて行くところから始まる。男は後ろ姿で、つまりそれがゲームをしている「自分」ということになる。気がつくと自分は、荒野を歩いている。

この男、横を向くと顔がリアルだ。実写映像とCGを合成して作られた画像のゲームなのだ。まるで映画のようだ、と思う。いやこの男は、自分の思うままに動くのだから、映画を超えている。映画は、電車の窓からみる景色のように、一方的に流れすぎていくのだ。でもゲームは、自分で自動車を運転するように、好きなところに行ける。そしてリアルな画面。ゲームも、とうとうここまで来たのか、とため息がでる。この先どんなすごいゲームが出るのだろう。予想もつかない。

そんなふうに感心しながら「ヴァーチャル ハイドライド」を進める。地図を頼りに、歩いて行く方向を調整する。荒野とはいえ、地面には草が生えている。ときおり赤い花も咲いている。木が数本生えていて、林になっているところもある。地平線の方に大木が見える。興味があるので、その大木に近づいてみる。大木の根本に立って、木を眺める。すると木が動き出して、どんどん小さくなる。どうしたのかと驚くと、こちらを攻撃してくる。あれあれと思って、気がつくと「ゲーム・オーバー」になってしまった。自分の分身である男が、殺されたのだ。

再びゲームを始める。敵が現れたら攻撃をしなければいけない。再び荒野を歩き始める。どこかで足音がする。おそらく背後だろう。画面を回転させると、大木が動いている。今度は殺されてたまるか、と攻撃する。ナイフを振り回す。命中すると大木は真っ赤になる。それをくり返すと、大木が消えた。勝ったのだ。

どこまでもまっすぐなハイウェイ。その脇に横たわるタヌキ(撮影はフセ博士)。

また荒野を歩き始める。がさがさと薮が動いて、何かが現れた。とっさにナイフを振る。一発で死んだ。もしかしたら敵ではなかったのかもしれない。かわいそうなことをした。現実に森を歩いていても、動物がいたからといってむやみに傷つけるのはよくない。

しばらく薮を歩くと、また同じやつが現れた。今度は殺さないように、そのままにしておいた。するといきなり攻撃してくる。自分の分身である男が、少し傷ついた。このまま黙っているわけにはいかない。ナイフを振って、一撃で殺した。

さらに荒野を進んでいくと、墓場に着く。こんどはゾンビが襲ってくる……。

そんなふうにゲームの時間は過ぎていく。ぼくはゲーム画面のなかの荒野を旅しながら、去年旅したシナイ半島の砂漠のことを思い出していた。このゲームのように頻繁に敵が出てくるわけではないが、見知らぬ土地の旅で緊張していた。

またぼくは、アメリカの荒野をレンタカーでドライブしたときのことを思い出した。サンフランシスコからヨセミテ国立公園の森へ、1人で自動車を運転して行った。途中のハイウェイで車にひかれたタヌキが死んでいた。今や怖いのは、野生動物やゾンビなどの化け物ではなく、フルスピードで疾走する自動車の方だ。

ゲームは、ぼくの人生経験とは無関係だが、そんなふうにいろいろな思い出をよみがえらせてくれる。

ゲームは、ぼくの脳の中の記憶を、あれこれと刺激してくれるのだ。

**フセ博士**
布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。引っ越した熱海の森の家、その庭に野生のサルが。しかも10匹以上。アマゾンのジャングル帰りの博士もこれにはビックリ。

**週刊布施アカデミア**
お葬式にルーズソックスは是か非か？など、博士の批評を読むことができる「電脳・布施アカデミア」。ここはインターネットに構築された仮想の研究所。本誌Vol.16の飯野氏×博士対談もノーカットで「聞ける」。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia。

# PRESENT FOR READERS FROM SEGASATURN MAGAZINE

## 5月9日号のプレゼント当選者

**①「セガサターン」対応ソフト（20名）**
愛知県・大久保康之、京都府・菊池喬史、東京都・大田諒一、東京都・三鍋知明、神奈川県・吉田一輝、宮城県・今野暁、秋田県・磯辺嘉徳、埼玉県・増田広海、鳥取県・鈴木謙二、愛媛県・宮下博美、沖縄県・河合謙二、東京都・黒田裕也、千葉県・海野弘明、大分県・菊入誠一、大阪府・梅垣英夫、和歌山県・木村秀雄、埼玉県・星京伍、福岡県・和田伸一、山口県・三浦博文、栃木県・田村文孝

**②「ストリートファイターⅢ」ポスター（5名）**
千葉県・大友雄哉、埼玉県・諸星和樹、青森県・青木孝志、神奈川県・早野亜姫、茨城県・堀越直樹

**③ラングリッサー聖剣シークレットファイル（10名）**
東京都・古屋律子、山形県・細谷和宏、愛媛県・藤田誠朗、長崎県・中村丞、岡山県・松井健、神奈川県・鬼頭伸三、岐阜県・力石広宣、神奈川県・林貴之、和歌山県・平田範明、神奈川県・中村広樹

**④「ステークスウィナー2」エプロン（5名）**
愛知県・沢田成主、茨城県・飯塚秀紀、広島県・野谷昌男、東京都・佐藤賢一、神奈川県・鈴木和雄

**⑤「クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～」ポスター（5名）**
宮城県・近野譲司、福岡県・比企能久、富山県・秋本顕嗣、千葉県・草野友介、山形県・黒田美穂

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## STAFF

**編集長** 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子 山本宗太／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 伊藤政明 八板孝夫／**ライター** 佐々木功一 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田聡 修羅騎士鷹 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 石埜三千穂 永島 収 内田 聡 徳弘径／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 弘中 隆 松永和章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

**●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。**

## INFORMATION

次号特集は、"コミック・サタマガ"人気漫画家&ゲームクリエイターによるゲーム4コマ漫画が大集合！ はっきりいって笑えます。そして4回に渡った連続企画"裏技a GO！ GO！ Special"堂々の完結編。もちろん、最新ゲーム情報も満載なのでよろしく！

**セガサターンマガジン6月13日号は**
**5月30日発売です**

本誌の内容に関するお問合せは
**03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。



セガサターンマガジン

# 読者プレゼント

**■応募のきまり■**
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは6月6日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.21の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

### 1 セガサターン対応ソフト●20名

突然ケン達の前に大きなカマを持ったシャドウゴーストが現れた

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年5月23日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

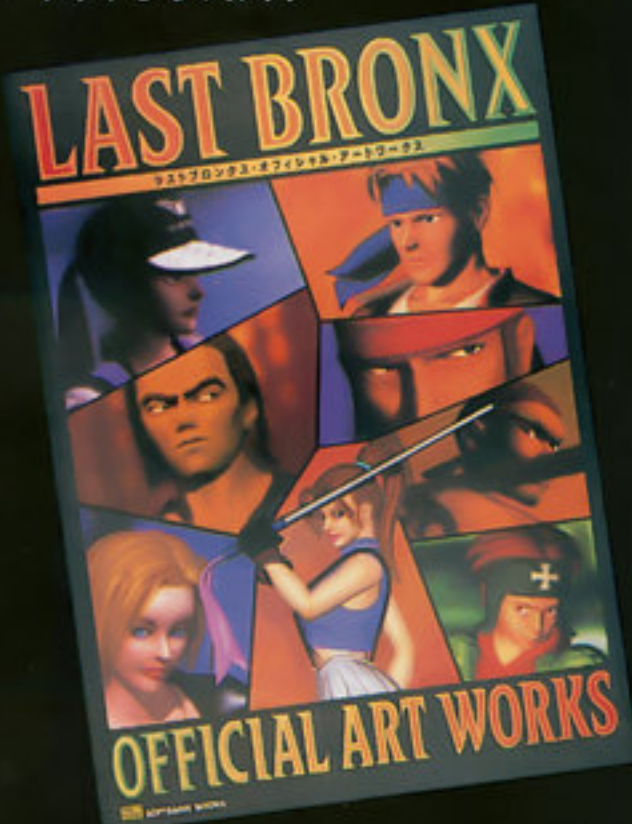
### 2 「ステークスウィナー2 最強馬伝説」ソフト●3名

発売中／提供：ザウルス

G I 目指して、がんばろう！ アーケードモード、オリジナルモードと楽しい要素がつまっているぞ。

### 3 「センチメンタル・グラフティ」カレンダー&資料集●3名

非売品／提供：NECインターチャネル

ごく一部、入手できた人もいるかもしれないという極秘（？）アイテムを入手。この機会にゲットしちゃおう！

### 4 ソニックスーパーボール●10名

非売品／提供：セガ

暗闇でほのかに光る蛍光ボール。台紙はなんと両面ステッカーになっているのだ！

### 5 ラストブロンクス オフィシャルアートワークス●3名

発売中／提供：ソフトバンク

サターン版の発売がまちどおしいね。そんな人に美しいグラフィック満載のコイツはどうだ!?

イラスト　村田 蓮爾



SEGASATURN

# 豪血寺一族3 GROOVE ON FIGHT

## 好評発売中！

**セガサターン専用ソフト　格闘アクションゲーム（1～4人用）**
**マルチターミナル6、バーチャスティック、バーチャスティックプロ対応**
**CD単体　価格5,800円（税別）**
**拡張ラムカートリッジ付き　価格7,800円（税別）**

抽選で5名様に当たる！

COMBO AV

## 最強格闘セットプレゼントキャンペーン！

**応募期間：平成9年5月16日（金）～6月30日（月）**（当日消印有効）

**■応募方法：**セガサターン専用ソフト「GROOVE ON FIGHT」製品内のタスキに付いてある応募券を切り取って官製はがきに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記の上、下記の宛先までご応募ください。抽選で5名様に「最強格闘セット」、100名様にアーケード版「GROOVE ON FIGHT」の「インストラクション&コマンドシールセット」をプレゼントします。

応募宛先〒162　東京都新宿区神楽坂4-8（株）アトラス　最強格闘セットプレゼントキャンペーンSG係

**最強格闘セット**
・コントロールボックス・基盤
・アーケード版
「GROOVE ON FIGHT」カセット

流星野郎のGAME MAX
（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24:00から
ON AIR！

この商品は、（株）セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

**■スタッフ募集中！**［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8